aktueller software markt · Nr. 2 Februar 1989 ÖS 55 / Sfr 6,50 / DM 6,50 · Tests und Vorstellungen · Die Computer-Software-Fachzeitschrift

ASM aktueller software & VIDEOSPIELE markt

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

NR. 2 FEBRUAR 1989
4. JAHRGANG
ÖS 55
SFR 6,50
DM 6,50

ISSN 0933-1867

COMIC

BATMAN u. SUPERMAN GREIFEN EIN

UMFRAGE

HIGHLIGHTS u. BLACKOUTS
HÖHEPUNKTE AUS DEM JAHR '88

TELEFON

DER „HEIßE DRAHT" ZUR REDAKTION
LESER FRAGEN, ASM ANTWORTET

NEU

MEGA-GAME: DAS SPIEL DES MONATS

AUFGEPAßT

FÜR ADVENTURE-FREAKS: ULTIMA V, TIMES OF LORE, KING'S QUEST IV, BLACKSILVER, MARS SAGA u.v.m.



mit KINGSOFT-Spielen:





ELEMENTAL

Elemental ist ein ganz besonderer Planet. Es ist eine viereckige Welt, in der die Elemente nicht wirklich miteinander verbunden sind. Die Lebewesen dieses Planeten ernähren sich von "Roundlines" ... und Sie sind ein "Roundline", so wie er sein sollte, d.h., Sie sind appetitanregend. Außerdem sind Sie gerade 2 Jahre alt. Ein wichtiges Alter im Leben eines "Roundline". In dieser Zeit muß er die große Prüfung bestehen, vor der alle jungen "Roundlines" vor Angst zittern. Sind Sie in der Lage, die 32 Stationen der Prüfung zu überstehen?

Atari ST

79.95

HELL BENT

Im Jahre 3530 gelang es Captain Drak Hellbent, die kraellischen Thronräuber aus ganz Aldonicha zu vertreiben. Erleben Sie mit dieser Computer-Präsentation eine Legende mit viel Action, in einer zerklüfteten, gewundenen Landschaft, die Ihnen durch HELLBENT nähergebracht wird.

Atari ST, Amiga

69.95



GALAXY'89

Eine Neuauflage des berühmten Klassikers. Natürlich mit allen bekannten Features wie Mehrfach-Raumschiff, Bounsrunde, usw., aber jetzt mit zeitgemäßer Amiga-Grafik und Digi-Sounds.

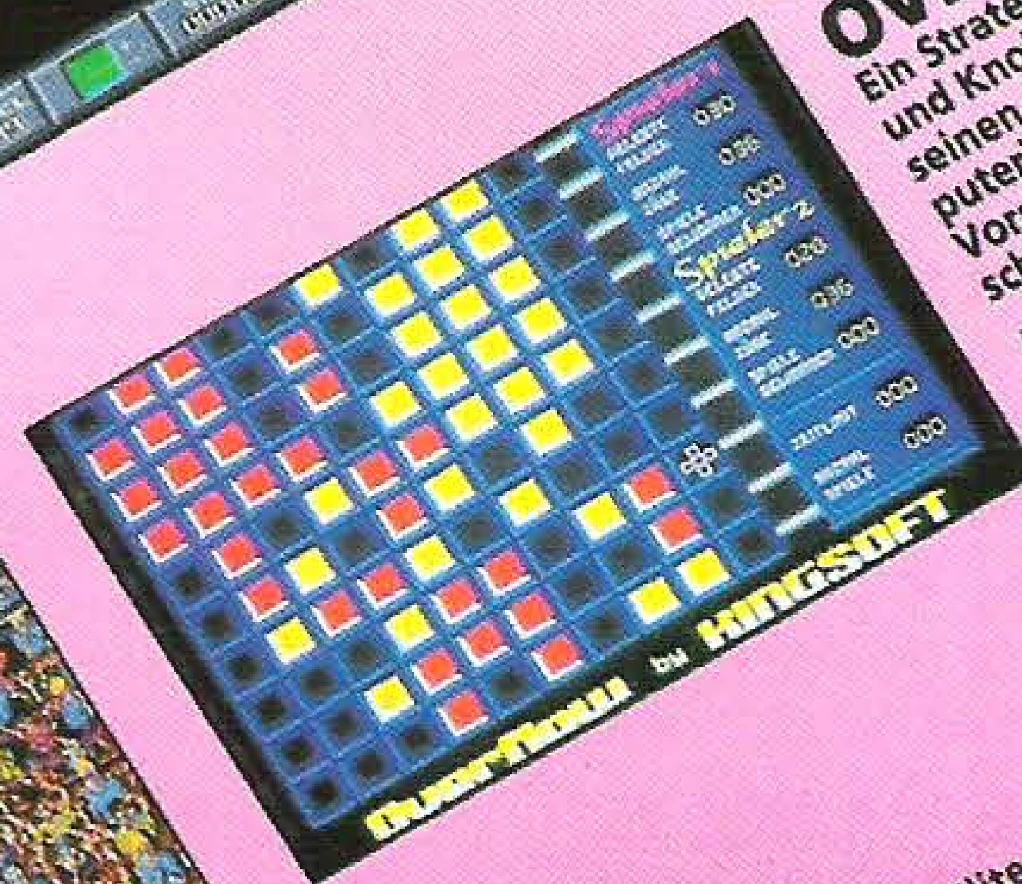
Amiga
39.95

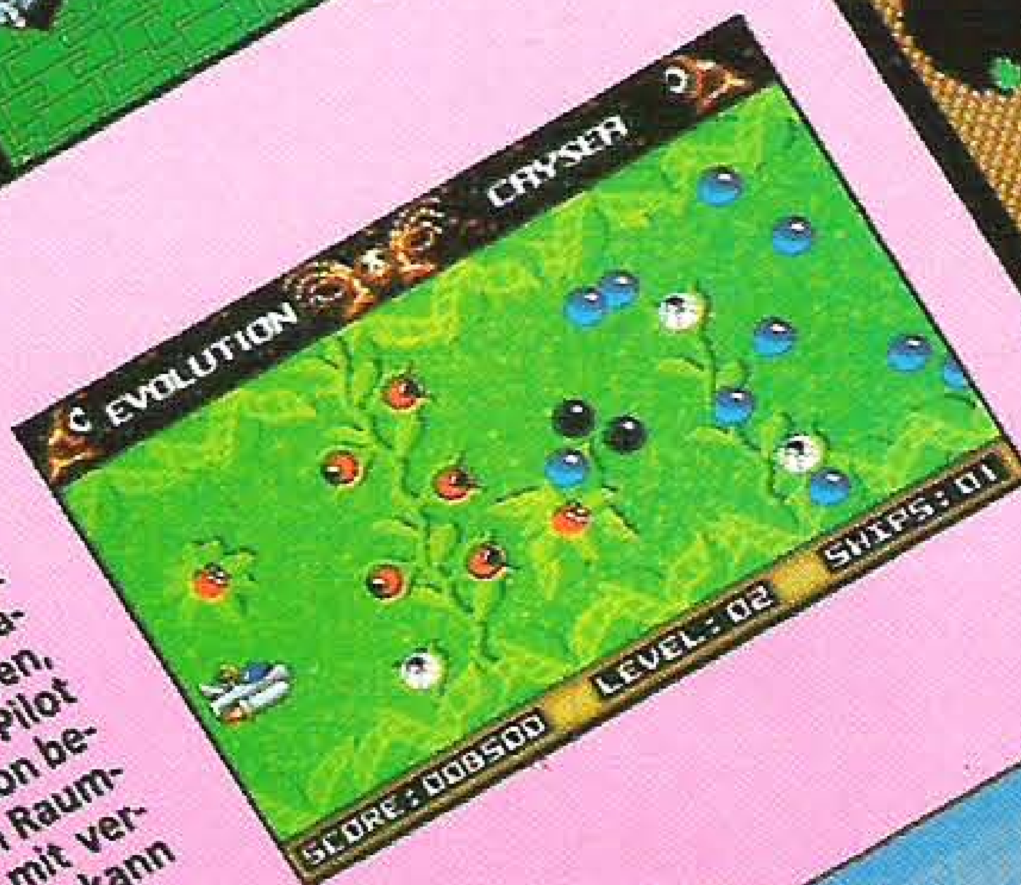
GRAVITY-FORCE

Erleben Sie die Schwerkraft so realistisch wie nie zuvor. Mit Ihrem Raumtransporter müssen Sie Ladung aufnehmen, sich durch feindliche Linien durchkämpfen und im Hauptquartier abliefern. Zusätzlich werden Ihnen weitere Spielarten geboten., z.B. 2 Spieler-Simultan-Wettrennen oder 2 Spieler im Kampf gegeneinander.

Amiga

39.95



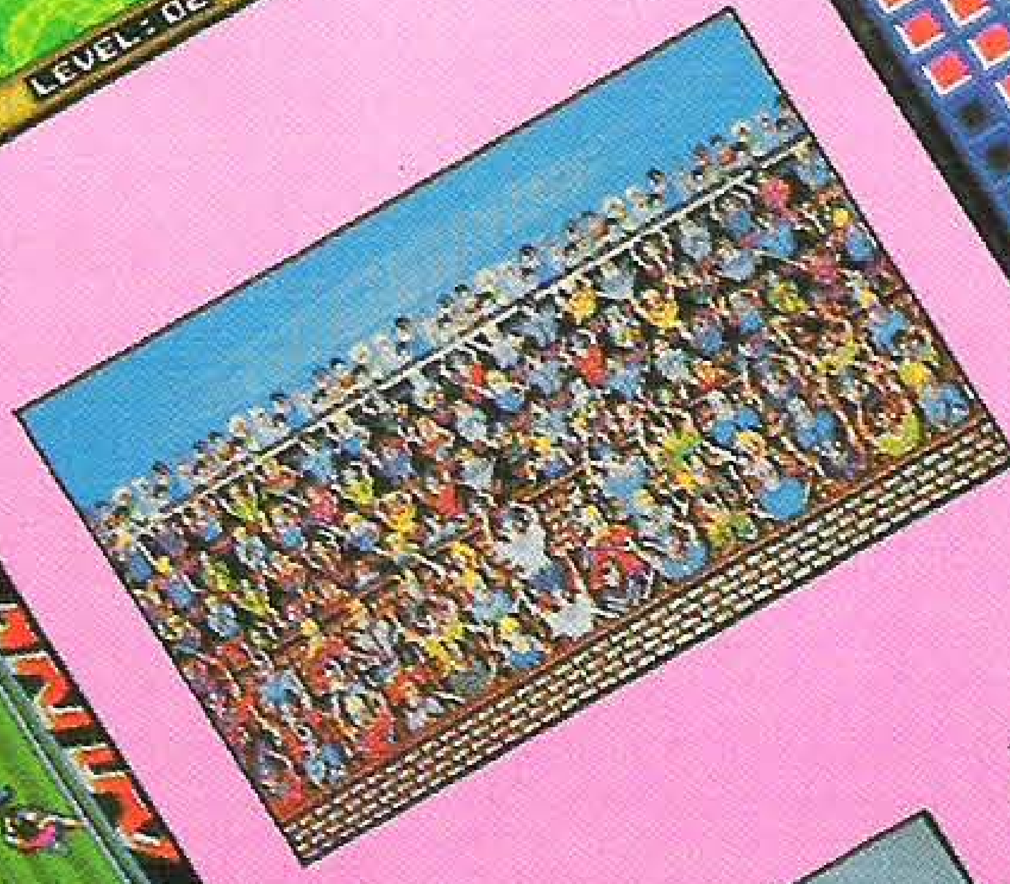


EVOLUTION CRYSER

Wir schreiben das Jahr 2014. Der Kommandant der Raumflotte Alpha 1 gibt Befehl, feindliche Rebellen, die im Quadranten Tetron ihr Unwesen treiben, aufzuhalten. Sein bester Mann, der Pilot Farrow, macht sich zu dieser Mission bereit. Zur Verfügung steht ihm ein Raumschiff, das er je nach Geschick mit verschiedenen Extrawaffen ausrüsten kann - wird er es schaffen?

Amiga

39.95



OVERFLOW

Ein Strategiespiel für alle Tüftler und Knobler. Wer schafft es zuerst seinen Gegner (oder den Computer) vom Feld zu drängen? Vorsicht: Dieses Spiel kann schnell süchtig machen!

Amiga
29.95



HOTBALL

Das lange Warten hat sich gelohnt: mit Hotball steht jetzt die erste wirklich gute Fußball-Simulation für 16-Bit-Computer zur Verfügung. Super-Grafik, enormer Spielspaß und der neuartige 4-Spieler-Modus (gleichzeitig!) machen Hotball zum Suchtspiel. Lieferung inklusive Adapter, um 2 weitere Joysticks an Ihren Computer anzuschließen.

Atari ST, Amiga (1MB)

79.95

X-TERMINATOR

- ist der Deckname für ein Mitglied einer Elite-Sonder-Einheit. Diese ausgebildeten Einzel-Kämpfer, ausgerüstet mit modernster militärischer Technologie, wurden mobil gemacht, um die "Bio-Morph"-Bedrohung, die die menschlichen Kolonien heimsucht, ausfindig zu machen und zu vernichten. X-TERMINATOR - das sind 15 anspruchsvolle und herausfordernde Levels der strategisch taktischen Action!

C-64 Kassette 34.95

C-64 Diskette 49.95

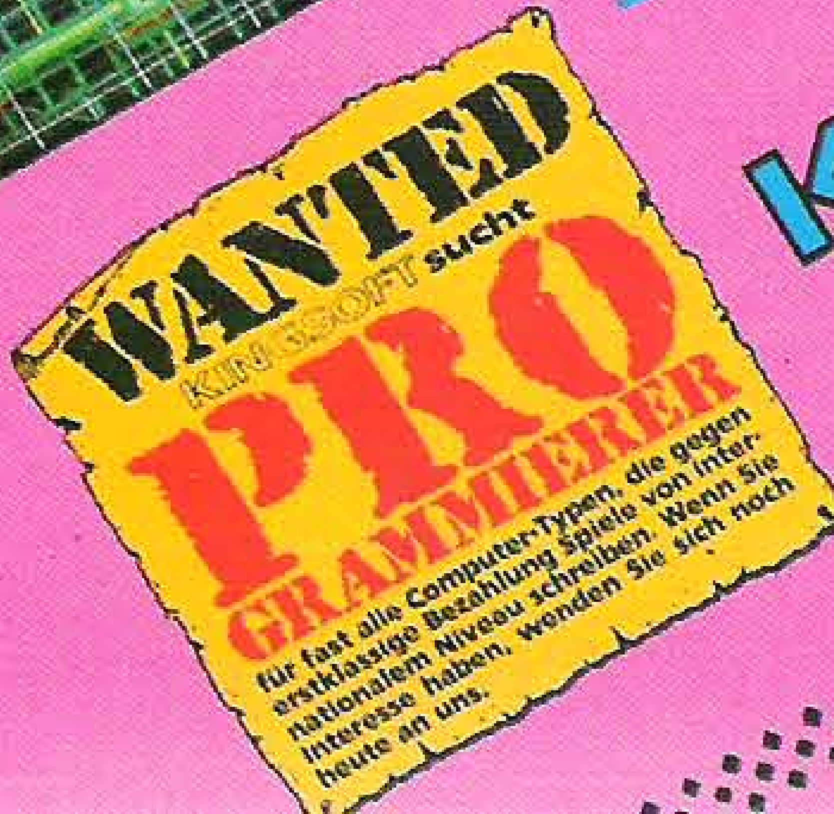


HARD LINES

Ein spannender Wettkampf mit tödlichen Linien für 1 oder 2 Spieler gegeneinander oder gegen den Computer. Viele schöne Hintergrundgrafiken, Digisounds und zahlreiche Spielvariationen mit geteiltem, scrollenden Bildschirm werden Sie lange an Ihren Computer fesseln.

Amiga

29.95



SPITZEN-SOFTWARE

KINGSOFT

MADE IN GERMANY

Grüner Weg 29
5100 Aachen
Tel. 0241/15 20 51
Fax 0241/15 20 5

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus unserem riesigen Softwareangebot. Fordern Sie bitte noch heute kostenlose Informationen an.

Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung. Bitte bei Ihrer Bestellung unbedingt den Computer-Typ angeben.

SE DESIGN AACHEN 0241/15 10 34

Das neue Jahr – eine Zeit der Veränderungen?

Man kann es drehen und wenden, wie man will; man mag es kaum glauben: Just in diesen ungemütlichen Wintertagen konnte die Indizierungswelle zum ersten Male auch ausländische Software-Zeitschriften vom deutschen Markt verbannen. Es wäre jammerschade, wenn solch ein renommiertes Magazin wie „Computer & Video Games“ auf Dauer aus den Regalen unserer Zeitschriften-Läden verschwinden würde. Der Informations-Vielfalt auf unserem Sektor ist sicherlich mit der Entscheidung der Bundesprüfstelle kein guter Dienst damit erwiesen. Anmerkung: Das beliebte englische Magazin wurde vorausindiziert, und zwar bis zum 29. Dezember 1989. Abos sind weiterhin erhältlich; die Zeitschrift wird unter den Ladentisch verbannt; Personen ab 18 Jahre können wenigstens noch „nachfragen“. Aber nun zu unserer ASM. Was gibt's Neues?

Die Ausgabe, die Ihr gerade in den Händen haltet, wird mit zwei Neuerungen aufwarten, die zusätzlich zur Berichterstattung über das Geschehen auf dem Software-Markt eingestreut wurden. Es handelt sich primär um zwei ASM-Service-Einrichtungen, die auf der einen Seite dem Leser Gelegenheit geben soll, sich mal richtig Luft zu machen und andererseits den geplagten Spielern eine rasche Hilfeleistung bei spezifischen Fragen zu den verschiedensten Games garantieren soll.
Ersteres ist eine neue Rubrik, die wir „BEIFALL & PFIFFE“ genannt haben. Hier hat erhält jeder ASM-Leser die Chance, sich über Ärgernisse auszulassen, Mißstände darzulegen oder sich über Programm- oder andere Fehler zu beschweren. Man muß aber nicht unbedingt nur motzen: Vielleicht fällt Euch auch mal eine nette, positive Sache auf, von der Ihr meint, mal ein großes Lob aussprechen zu wollen. Somit könnte aus „BEIFALL & PFIFFE“ grob gesagt auch „Fairness & Ärgerniß“ werden.
Der zwote Service mußte nun einfach eingeführt werden. Denn: Die Anzahl der Anrufer, die fast schon verzweifelt Hilfen, Tips und Infos zu Spielen suchten, müssen ab sofort nicht mehr händeringend den Telefon-Hörer zu den ASM-Redaktionszeiten in die Griffel nehmen und hoffen, daß jemand für deren Belange „zuständig“ ist. Deshalb gibt es der **„Heißen Draht zur ASM“, jeweils mittwochs von 17 bis 20 Uhr. Uli & Torsten werden sich unter den Nummern 05651-30013 und 30012 melden,** um nach bestem Wissen und Gewissen Eure Fragen direkt zu beantworten.
Auch in diesem Jahr erfüllen wir einen langgehegten und oft geäußerten Leserwunsch: Viele hatten sich dafür ausgesprochen, neben dem FLOP DES MONATS auch ein SPIEL DES MONATS präsentiert zu bekommen. Dem wurde nun Rechnung getragen – der ASM-MEGA-HIT ist geboren. Der erste Vertreter dieser Gattung ist LEISURE SUIT LARRY GOES LOOKING FOR LOVE (in several wrong Places) für den PC.

Die Wetterlage:
Im Vergleich zum Vormonat hat sich softwaremäßig nicht viel geändert, obwohl 'ne Reihe von 16bittern über den Ladentisch gegangen sind. Allgemein muß man jetzt davon ausgehen, daß Amiga, ST & der PC verstärkt den Markt '89 bestimmen, aber noch nicht ganz beherrschen werden. Gegen Mitte des Jahres wird es sich zeigen, wie lange noch der Commodore 64 in unseren Landen eine Rolle spielen wird. Preisnachlässe bei Grundgerät und Floppy könnten dafür sorgen, daß der Software-Verkauf noch einmal aufblüht, bevor das 64er-TBC ausbricht. Viel Spaß bei der vorliegenden Lektüre wünscht Euch

EURE ASM-REDAKTION



Kaum zu glauben, aber wahr: Schon wieder ein neues Foto von unserem Chefredakteur! (Foto: brall)

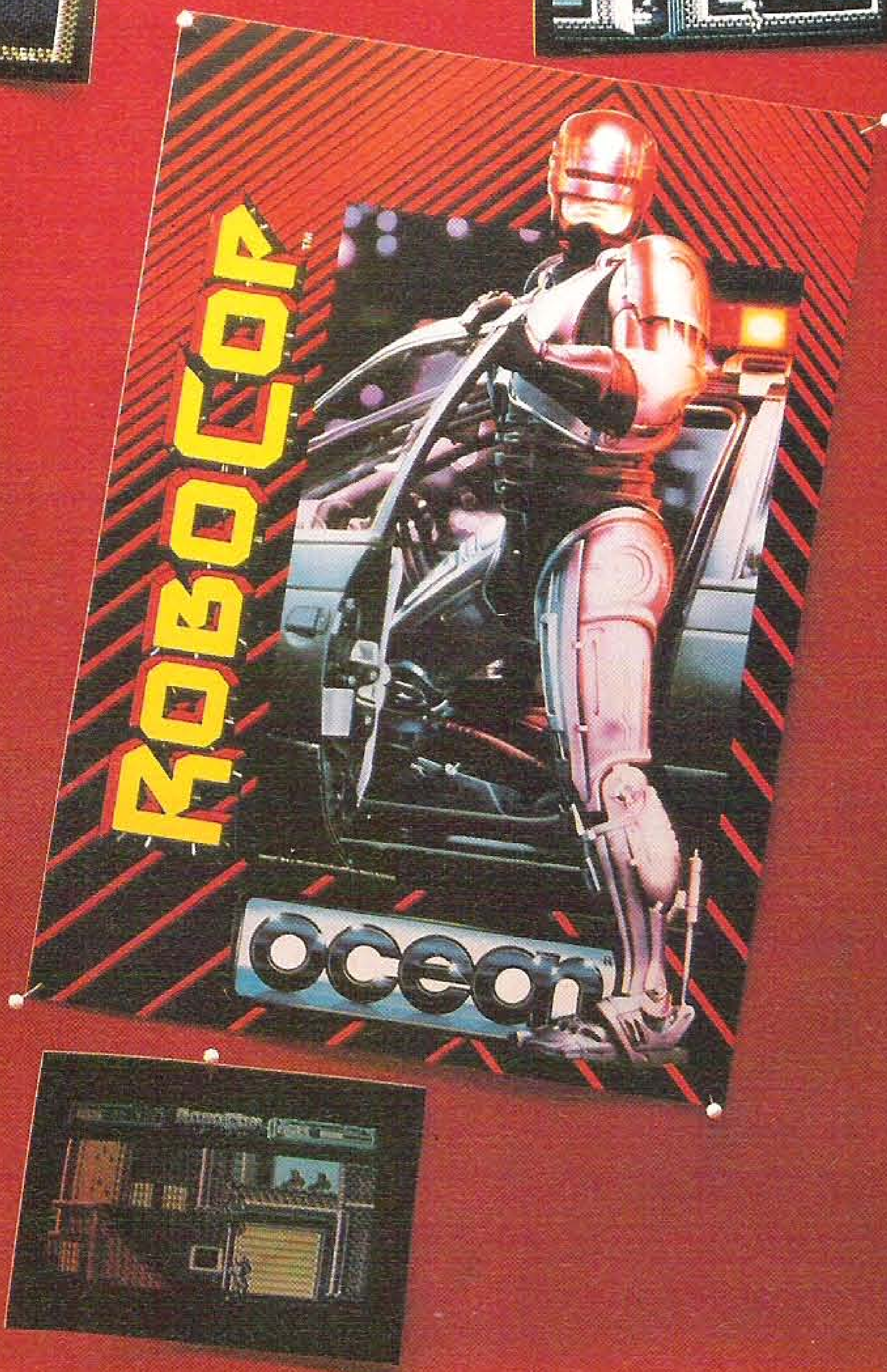
DONALD BUG 20
AUF DER SUCHE NACH DEM WITZ....
DU HÄTTEST IHM NIEMALS SAGEN DÜRFEN, DASS ES AUF DER SKIHÜTTE KEINEN STROM GIBT.....!!
AMIGARSTIG
FUMMEL
SKI ASS
BAY '88

Demnächst auf Ihrem Monitor!



OCEAN hat es geschafft, einen legendären Comic- und Filmhelden zu verpflichten: BATMAN, der maskierte Kämpfer, hat die Hauptrolle in dem gleichnamigen Action-Adventure übernommen und zieht in den Kampf gegen seine beiden Erzfeinde, PENGUIN und JOKER. Exzellente Grafik und ein hervorragendes Spielkonzept garantieren optimale Unterhaltung.

Gotham City erwartet Euch auf Amiga, ST, PC, C 64 und Schneider CPC!



Nur Science Fiction oder wirklich möglich? Aus den sterblichen Überresten eines Supercops aus Detroit wird der erste Robocop – ein Kampfgeist ohne Gewissen und unbesiegbar in seinem Körper aus Stahl.

In diesem Spiel sind Sie Robocop – die Hand des Gesetzes der Zukunft! Robocop ist erhältlich für Amstrad CPC, Commodore 64, Atari ST, Amiga und PC. Ex und Hopp mit Robocop!

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name: ____________________

Straße: ____________________

PLZ: __________ Ort: __________

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft

Das Programm

ASM – DER INHALT

ASM-Service



... Agenten-Stelldichein im Nobelhotel. MATA HARI wird's schon richten **14**



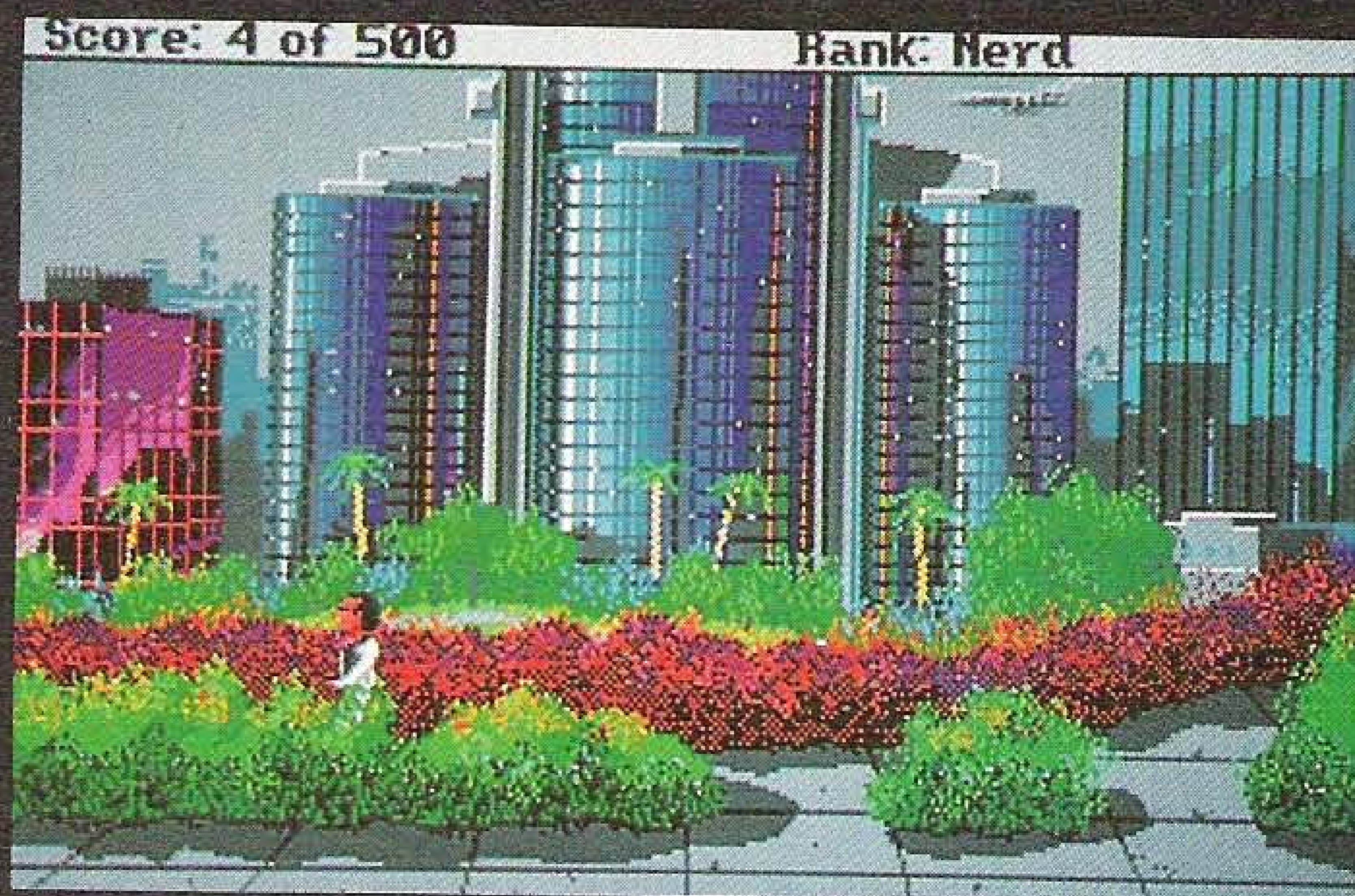
... ein Mann sieht rot! Knallige Action im wüsten Westen! **18**



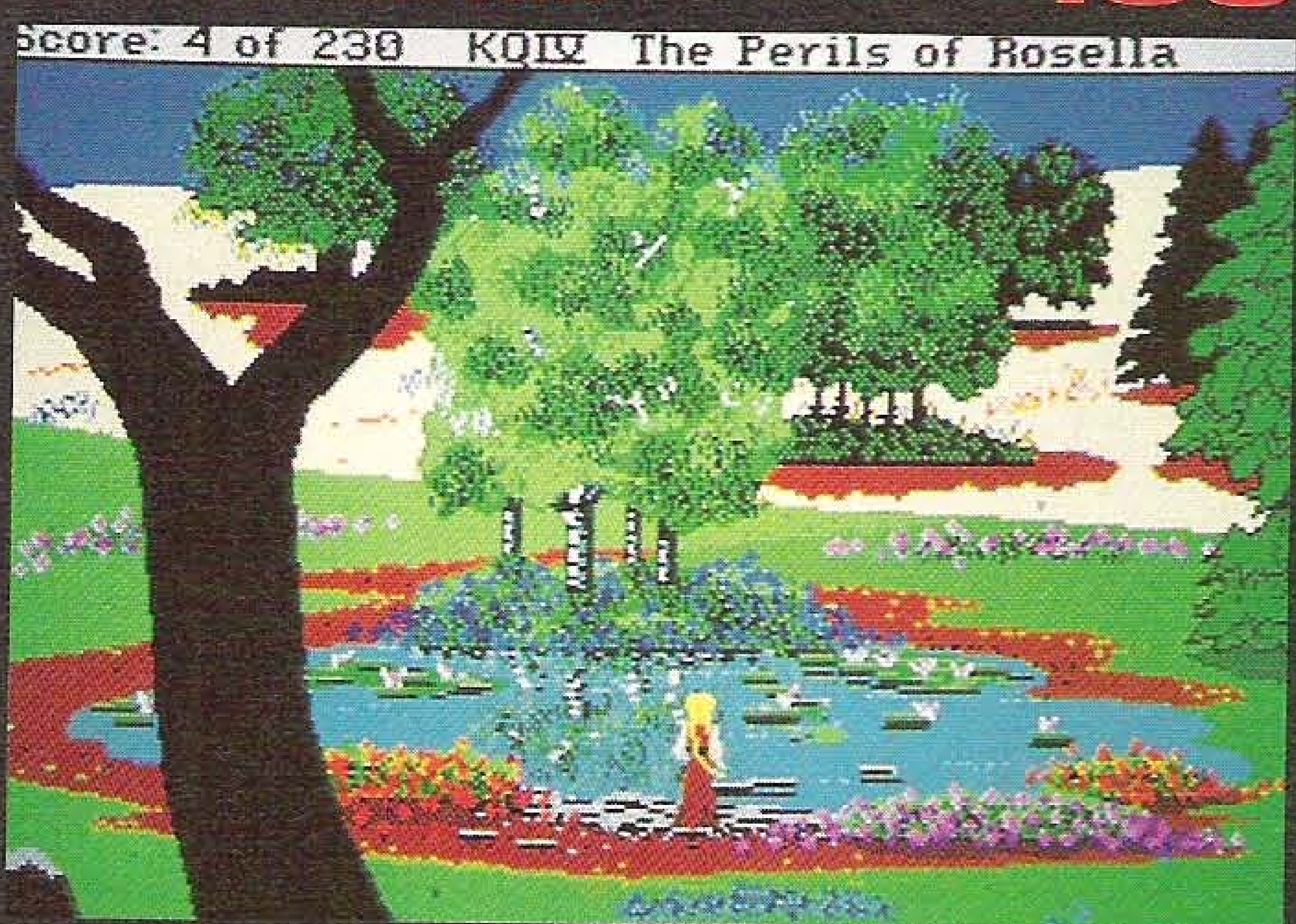
... nicht nur für Männer, der Schwertkampf bei SODAN auf Seite **8**



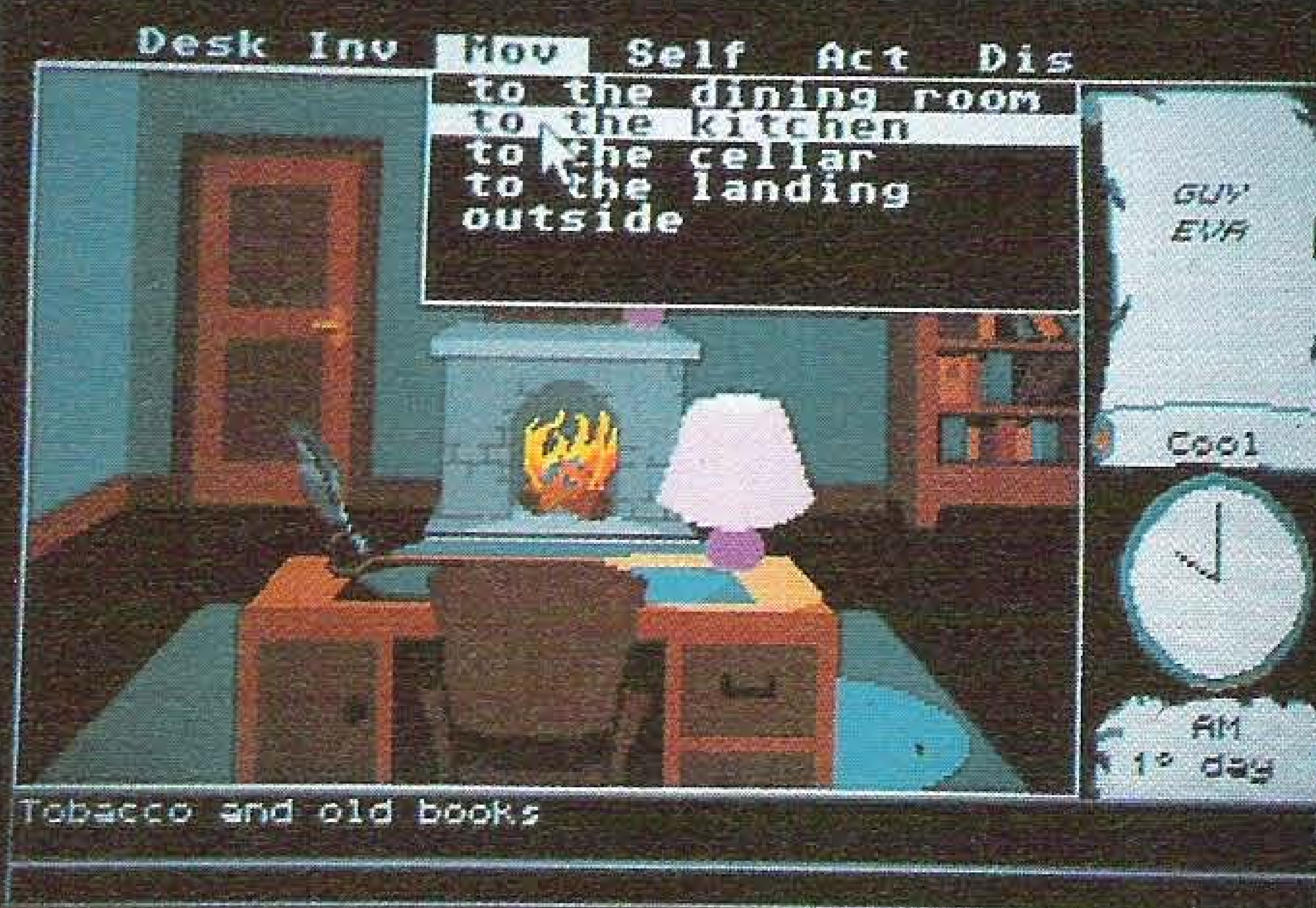
DRAGONFLIGHT von **THALION.** Mehr über dieses neue Team erfahrt Ihr auf Seite **133**



Die Nacht ist nicht allein zum Schlafen da! Ständig auf der Suche nach Liebe ist **LEISURE SUIT LARRY!** **83**



Wer „Bock" auf die sieben Zwerge hat, sollte mal bei **KING'S QUEST IV** reinschau'n! **80**



MORTVILLE MANOR ist geknackt, die Kopfnuß wartet auf Seite **104**



Das Thema „Kriegs-Spiele" erfreut sich – auch in der Softwarebranche – immer größerer Beliebtheit. Das Resultat: Vor allem unsere Action- und Strategieseiten werden mehr und mehr von solchen Games eingenommen. Ein typischer Vertreter dieser Gattung ist **TANKATTACK,** Seite **64**



Scharfe Klingen, harte Burschen



Programm: Sword of Sodan, **System:** Amiga, **Preis:** bis Redaktionsschluß noch nicht bekannt, **Hersteller:** Discovery Software Ltd, USA, **Muster von:** 52.

Gerade ist es in den USA erschienen und wird sicherlich auch bald die heimischen Gefilde erreichen: **SWORD OF SODAN**, das schon vor Erscheinen legendäre Schwertkampfspiel von **DISCOVERY.** Was die Programmierer mit diesem Game geleistet haben, kann sich wirklich sehen lassen. Obwohl bei diesem Spiel natürlich auch Blut fließt, ist das ganze Programm ein wahrer Augen- und Ohrenschmaus.

Die umfangreiche Vorgeschichte können wir uns sparen. Nur soviel: Der finstere Zoras hat widerrechtlich den Thron des Königs Lordan erobert, der bei diesem „Unternehmen" starb. Dessen Kinder, ein Junge und ein Mädel, wurden gerettet und erlernten fern der Heimat die hohe Kunst des Schwertkampfes. Einer von beiden soll nun den Tyrannen vom Thron stoßen und erhält zu diesem Zwecke das „Schwert des Sodan".

Das Programm, das auf insgesamt drei Disketten abgelegt ist, beginnt nach dem Einladen mit einem Schwabbel-Titelbild, das die beiden Helden zeigt. Ein mystischer Sound (Geschmacksache) erklingt, während im Vorspann die Programmierer usw. gewürdigt werden. Läßt man das Programm nun weiter laufen, folgt eine Erklärung der „Zusatzwaffen" und der Joystickkontrollen. Anschließend kann man den abspeicherbaren Highscore und ein Demo beobachten.

Wir machen uns aber lieber ans Spielen. Mit einer wohlkingenden Sprachausgabe werden wir aufgefordert, Held oder Heldin auszuwählen. Es folgt eine effektreiche Darstellung der Landkarte: Unser Weg in Zoras' Schloß.

Nun erscheint eine Schriftrolle, auf der zu sehen ist, daß wir „City's Gate" betreten und uns dort mit den Wachmännern von Zoras auseinandersetzen müssen. Gezückten Schwertes geht es gegen die vier Soldaten, bis sie in ihrem Blute liegen. Tja, obwohl es den aus einem anderen Spiel bekannten „Überkopf-Kopfabschlag" hier nicht gibt, sieht man dennoch das Blut der Gegner fließen, was früher oder später wohl die Jugendschützer auf den Plan rufen wird. Wie auch immer man moralisch zu einem solchen Spiel steht – an der technischen Seite des Programms gibt's kaum was auszusetzen.

Zunächst aber erstmal ab ins zweite Level, das sich „Between the City's Walls" nennt und sowohl auf der Landkarte als auch auf der zwischen den Leveln obligatorischen Schriftrolle angezeigt wird. Im ersten Level gewann man nach der Tötung der vier Soldaten einen „magic Zapper", der den nächststehenden Gegner bei Anwendung (Funktionstasten) außer Gefecht setzt. Hier ist er gut gegen einen weiteren Soldaten einsetzbar, da man diesen töten und gleichzeitig vom Boden hochschnellenden Pfählen ausweichen muß. Schwupps, und schon sind wir in Level 3.

„In the City Streets" begegnen wir 2 Soldaten, die ein „Power-Shield" freigeben. Außerdem muß man über heranrollende (guter Sound!) Fässer springen und anschließend einen übergroßen Ritter mit Keule besiegen. Hier helfen das Power-Shield und der Schwertstreich von oben.

„In the Heart of the Forest" stehen wir zunächst zwei Kriegern (oder was?) gegenüber, die ein weiteres „Power-Shield" von sich geben. Zwei Skorpion-Monster folgen auf dem Fuße. Wir erhalten hier Hit-Strength, die wir „In the Land of the Dead" auch dringend gebrauchen können.

Hier geht's nämlich gegen Zombie-Horden, die ihre Vernichtung mit einem Extra-Leben und weiterer Hit-Strength belohnen.

Schließlich zeigt ein Bild von Graggamoore, daß wir in der Burg des Tyrannen angekommen sind. Leider verließen uns die guten Geister im „Foyer of the Castle Graggamoore, da wir hier gegen einen mächtigen Zauberkundigen antreten mußten und außerdem noch eine Reihe nicht erkennbarer Fallen zu umgehen sind.

SWORD OF SODAN zeichnet sich aus durch Super-Grafiken, bis zu ca. 15 cm großen Figuren, leider etwas ruckeligem 2-Ebenen-Scrolling und sehr guter Animation der Figuren mit Ausnahme des Laufens. Beim Kämpfen sind sie aber schnell und sehr sauber animiert. Zu jedem Level gibt's Sprachausgabe (z.B. „Beware of the traps!"), und Hintergrundgeräusche runden das Ganze ab. Nicht zu vergessen sind die herrlichen Effekte, mit denen die Landkarte aufgebaut wird. Ladezeiten nimmt man für SODAN gern in Kauf.

Der Schwierigkeitsgrad des Games steigt langsam an. Man kommt zu Beginn sehr weit und kann damit rechnen, daß das Game bis zum Ende durchgespielt werden kann. Mich hat die gesamte Programmgestaltung so begeistert, daß ich SWORD OF SODAN nur weiterempfehlen kann, obwohl es sich hier um blutige Kämpfe dreht. Und diese Grafik (schwärm)...!

Martina Strack

Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	11
Preis/Leistung	–

Walt Disney einmal anders

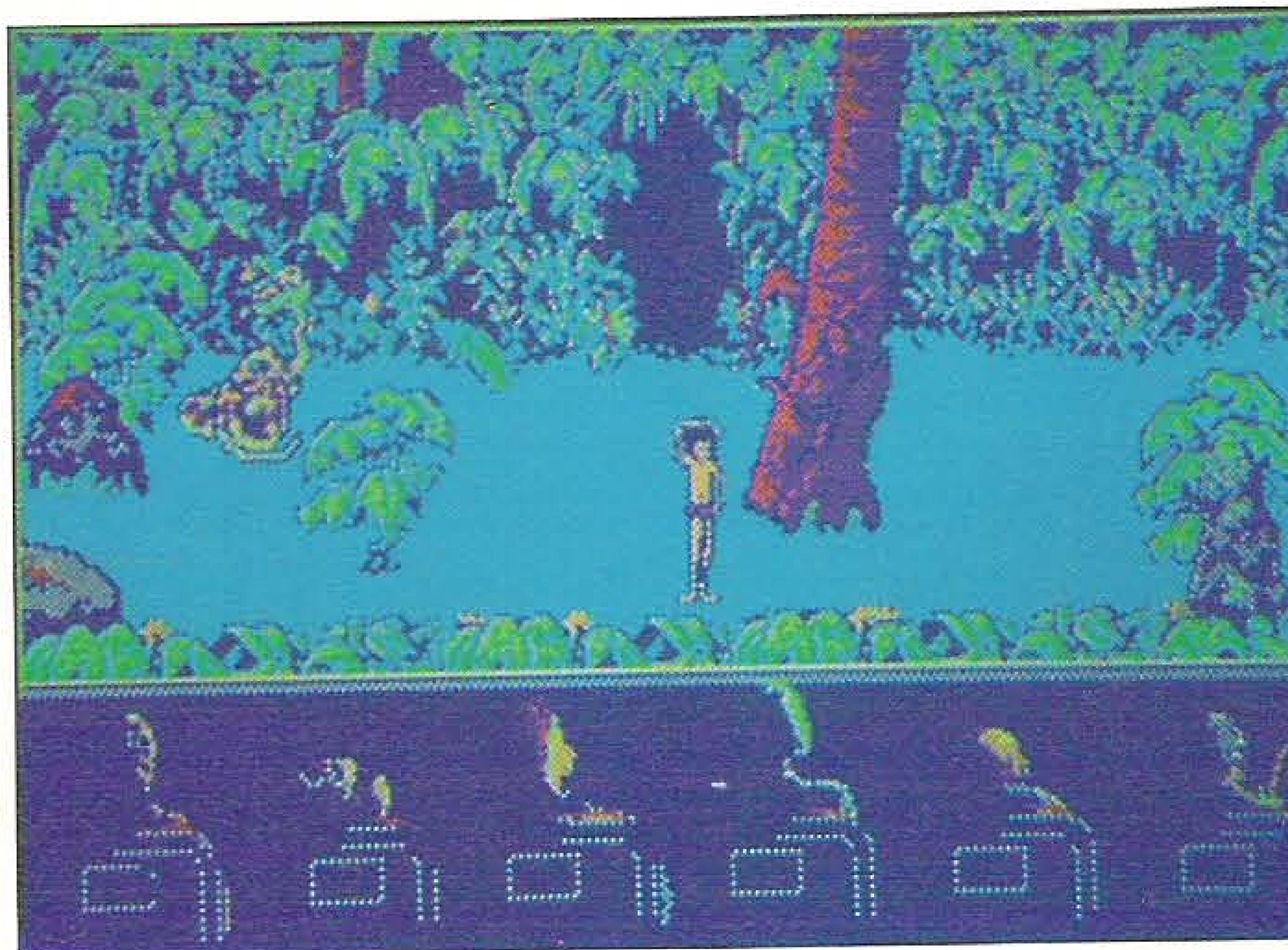
Programm: Das Dschungelbuch, **System:** IBM PC, Atari ST (beide getestet), Amiga, Amstrad, **Preis:** IBM/Atari ST ca. 65 Mark; Amiga ca. 75 Mark; Amstrad ca. 50 Mark (nur Disk.), **Hersteller:** Coktel Vision, Frankreich, **Muster von:** 23.

Es sind nicht mehr allzuviel Comic-, Film- und Romanhelden übrig, die von einem Dasein auf dem Computermonitor verschont geblieben sind. Nun hat man ein weiteres Mal zugeschlagen und mit **DAS DSCHUNGELBUCH** einen der größten Kinoerfolge aller Zeiten versoftet. Verantwortlich zeichnet die französische Firma **COKTEL VISION**, die mit Comic-Umsetzungen schon einige Erfahrung gesammelt hat. Ich habe mir das Spiel, das gerade eben erschienen ist, auf dem IBM PC und dem Atari ST für Euch angesehen.

Zentrale Figur des Geschehens ist Mowgli. Mowgli ist ein kleiner Junge, der allein im Dschungel lebt. Das heißt, nicht so ganz allein, denn viele der Urwaldtiere sind seine Freunde und stehen ihm treu zur Seite. Mit anderen wiederum ist gar nicht gut Kirschen bzw. Kokosnüsse essen, und so ist auch im Dschungel immer etwas los. Eines Tages kommt es jedoch ganz dick: Bagheera, der Schwarze Panther, will Mowgli in ein Menschendorf verschleppen. Ziel des Spielers ist es nun, Mowgli so lang wie möglich seine Freiheit zu erhalten, um ihn zum guten Schluß in das Menschendorf zu führen.

Nun, was sollen uns diese Worte sagen? Das ist eine gute Frage, doch leider gibt uns die Anleitung zum Spiel wenig Aufschluß darüber, warum Mowgli nicht von Bagheera, sondern vom Spieler zum Menschendorf gebracht werden soll. Doch sei's drum, machen wir weiter! Mowgli passiert auf seiner Odyssee durch den Dschungel, erfolgreiches Abschneiden vorausgesetzt, vier „Welten" (Originalton Anleitung). Diese sind der Reihe nach der Dschungel selbst, ein Tempel, Höhlen und schließlich eine Savanne. Was jedoch mit „40 Szenen" (wiederum aus der Anleitung zitiert) bezeichnet wird, sind tatsächlich 40 Räume, von denen einige sogar noch nicht einmal bewohnt sind, also gefahrlos durchquert werden können. Es gibt nicht viel zu tun, packen wir's trotzdem an!

DAS DSCHUNGELBUCH muß man sich wie sein Zelluloid-Vorbild als eine Art Zeichentrickfilm vorstellen. Das Geschehen des Spiels läuft auf der Bühne eines Kinos ab. In der vorderen Sitzreihe erkennen wir sechs Zuschauer, die gewissermaßen als Juroren auftreten. Sie sind es, die über des Spielers Vorankommen entscheiden. Spielt man schlecht, so schlafen sie ein. Hat sich auch der Letzte in Morpheus' Arme verabschiedet, so ist das Spiel zu Ende. So kämpft man also mit Mowgli Seite an Seite und bahnt sich seinen Weg durch den Dschungel und seine Gefahren. Diese, die Gefahren, gehen eben von jenen Tieren aus, die Mowgli nicht mögen. Sie bewerfen ihn mit Bananen und Kokosnüssen, die Schlange Kaa gar schleudert ihm Hypnosestrahlen entgegen. Da hilft es nur, entweder auszuweichen oder besser noch Bananen und Kokosnüsse zurückzuwerfen, die man an zahlreichen Stellen des Geländes findet.











Fotos: IBM, Mitte: ST

All das ist nicht dazu angetan, des Spielers Blut vor Spannung in den Adern gefrieren zu lassen. Obwohl, das muß zur Ehrenrettung des Programms gesagt werden, die Grafiken gehen schon ganz in Ordnung, liegen auf dem PC sogar deutlich über dem Standard. Betrüblich ist dagegen die Tatsache, daß auch der kleinste Szenenwechsel enorme Nachladezeiten verursacht, von dem eigentlichen Ladevorgang ganz zu schweigen.

Freuen wird es vielleicht die PC-User, daß „ihre" DSCHUNGELBUCH-Version im Vergleich mit der ST-Fassung deutlich die Nase vorn hat. Auf dem PC immerhin noch ein akzeptables Produkt zu einem halbwegs angemessenen Preis, konnte mich das ST-Dschungelbuch in keiner Weise überzeugen. Auch hier sind die Grafiken noch das Beste an einem Programm, das ansonsten durchschnittliches Niveau hat. Die Figuren bewegen sich weniger Zeichentrick-, sondern eher Slapstick-artig, das heißt viel zu schnell und zappelig. Und noch eins: Hält man den Feuerknopf mal für längere Zeit gedrückt, so verwandeln sich die bereits aufgenommenen Gegenstände. So werden aus Bananen Kokosnüsse und so weiter. Dies ist ja bestimmt auch nicht im Sinne des Erfinders, oder?

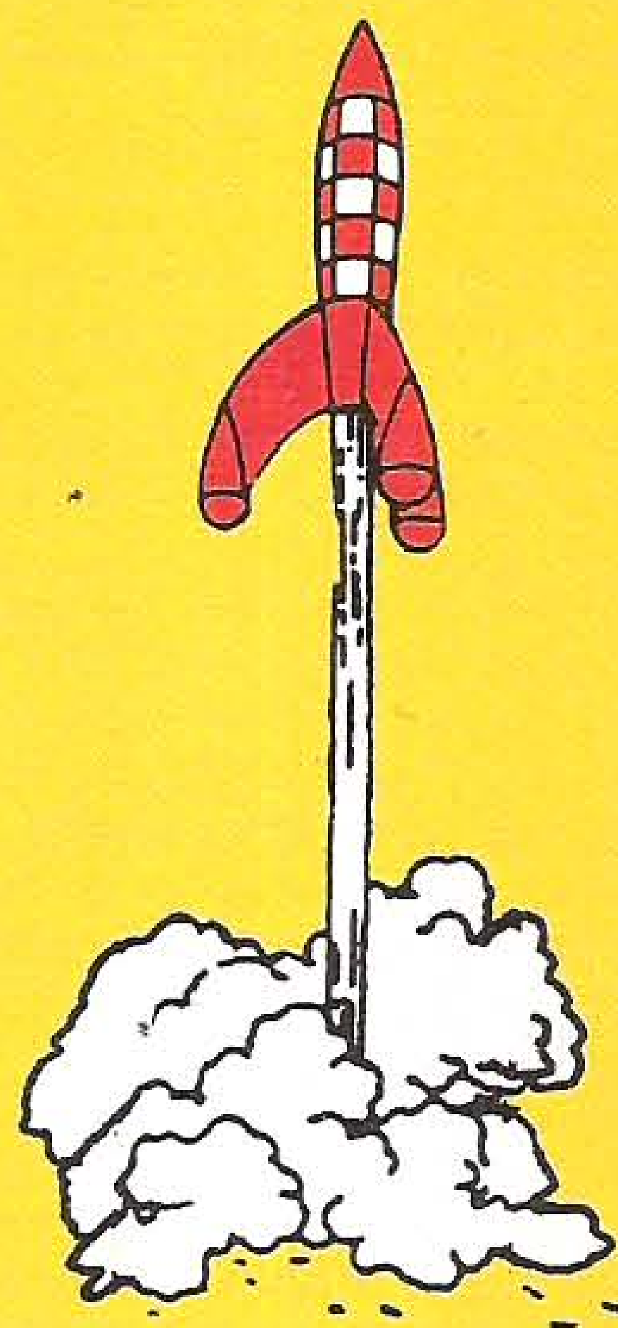
So bleibt unter dem Strich leider ein Programm, bei dem die Schwachpunkte, vor allem eben auf dem ST, eindeutig überwiegen. Schade drum, denn aus diesem Stoff hätte man sicher mehr machen können. Walt Disney jedenfalls – Gott hab' ihn selig –, aus dessen Filmschmiede das Original-Dschungelbuch stammt, hätte an diesem Spiel nicht viel Freude gehabt!

Bernd Zimmermann

	PC/ST
Grafik	9/8
Sound	6/5
Spielablauf	6/4
Motivation	6/4
Preis/Leistung	6/5

»Hallo, hallo… Hier ist die Erde, ich rufe Mondfähre…« Keine Antwort…

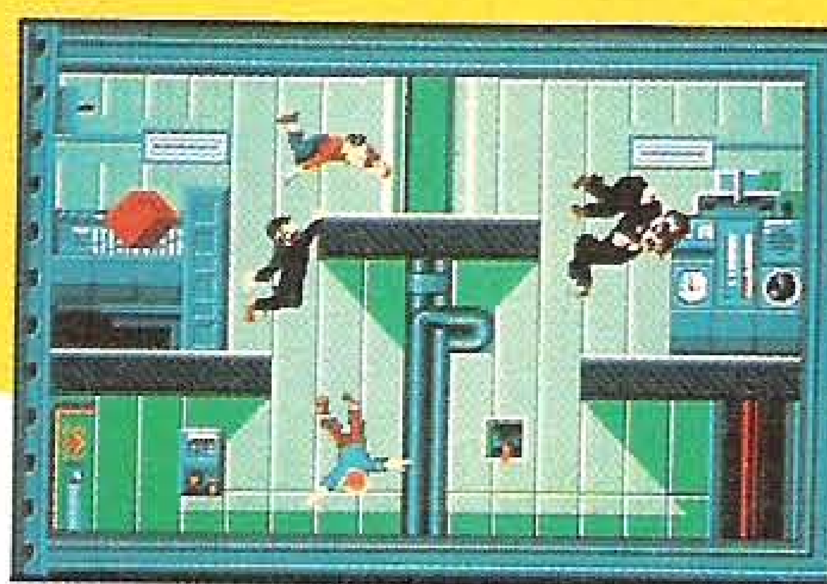


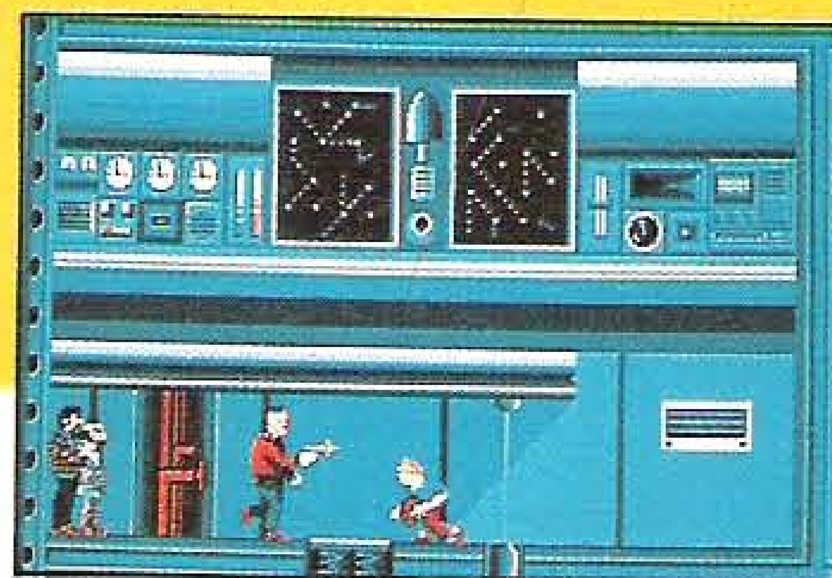


TINTIN auf dem Mond











»Hallo Bodenstation? Hier Mondfähre, es spricht Tintin. Ich erlange gerade das Bewußtsein wieder. Alles scheint normal. Wir haben die Kontrolle über das Raumschiff wieder.«

Das Raumschiff Tintin und seine Besatzung steuernd, werdet Ihr das erstaunlichste Abenteuer, welches die Welt je erlebt hat, wieder erleben: Die erste Reise auf den Mond.

Schafft Ihr es, die rot-weiße Mondfähre durch das All zu steuern und die Mondlandung durchzuführen? Gelingt es Euch weiter, Colonel Jorgen gefangen zu nehmen, der beschloß, die Expedition zu sabotieren? Findet Ihr die Befehle, welche das Gleichgewicht wieder herstellen, während Ihr schwebt und ein bißchen im Schiff umherprallt? Schafft Ihr es, die Bomben mit Zeitzünder zu entschärfen und Eure Freunde zu befreien, um schließlich die Mondfähre zu verlassen und die ersten Schritte auf dem Mond zu tun? All dies werdet Ihr sehr bald wissen, wenn Ihr Tintin auf dem Mond spielt, das erste Computerspiel gemäß der Aufzeichnungen von Hergé…

Vor Amstrong gab es Tintin und jetzt seid vielleicht Ihr dran.

Erhältlich für: **Amiga, Amstrad, Thomson, Atari ST auf 2 Disketten**.



Vertrieb:

BOMICO

Elbinger Str. 1
6000 Frankfurt/M. 90
Telefon 069/706050





Fernöstliches in Zeitraffer-Tempo



Foto: C-64

Programm: Tiger Road, **System:** C-64 (angeschaut), Spectrum, Amstrad, ST, **Preis:** ca. 32 Mark (Kass.) & etwa 45 Mark (Disc.), **Hersteller:** Capcom/Go!, Birmingham, England, **Muster von:** GO!

Die Augsburger Puppenkiste" läßt grüßen! Zwar werden bei **CAPCOMs/GO!s** neuem Werk **TIGER ROAD** die Puppen nicht von Fäden gehalten, dafür bewegen sich aber einige der animierten Sprites – allen voran unser Held Lee Wong – ein wenig zappelig und sehr, sehr schnell. Da wird ein Zeitraffer-Tempo hingelegt, der Held springt – „wie an den Fäden gezogen" – aus dem Stand 7 Meter in 5 Sekunden nach oben und schwingt die Axt so schnell, wie eine Fliege vom Handkäse startet. Diese enorm hohe und „ungewöhnliche" Geschwindigkeit machen aus einem ernsten Spielthema – Geiselbefreiung; Kinder wurden gekidnappt – eine total hektische Aktion, die zudem in dieser Form äußerst lächerlich wirkt. Kinderkram? Nun, entscheidet selbst...

Kommen wir nun noch einmal zum kurzen Umriß der Story: Lee Wong ist auserkoren, verschiedene von Ryu Ken Oh verschleppte Kinder zu befreien, bevor diese einer Gehirnwäsche unterzogen und in die „Armee des Bösen" integriert werden. So macht sich unser Held auf, um die Mächte des Bösen zu vernichten und die Geiseln zu befreien...

Gleich zu Beginn des ersten Levels erkennen wir das, was ich vorhin schon ansprach: Viele kleine Sprites, von denen einer – mein Held – wie eine Stechmücke hektisch hoch und runter hüpft und wie wild die Gegner mit seinem Stachel – pardon: Axt – umhaut. Es kommt hier wie bei den meisten Levels nicht auf das totale Umnieten der anderen „Insekten" an. Vielmehr muß sich Lee Wong so schnell wie möglich nach rechts bewegen, um ins nächste Bild zu kommen. Nachdem wir im ersten eine ziemlich unwirkliche Landschaft vorfanden, sehen wir im zweiten eine saubere, futuristische Höhle (?), in der sich rollende Fässer auf meinen Helden zubewegen.

Diese kann er überspringen oder mit der Axt zusammenknüppeln. Danach wieder nach rechts – und ab ins nächste Bild. Hier gelangen wir vor ein altes Gemäuer mit Treppenvorsprüngen und 'nem Haufen Geister (schon etwas größere Sprites!). Und während wir so langsam (bitte nicht wörtlich nehmen!) nach oben zum Ausgang springen, werden die Gegner so nebenbei getötet.

Hier muß man eine bestimmte Anzahl der Geister in ihr Reich zurückschicken, um das folgende Level zu erreichen. In ebendiesem bekommen wir auch unseren ersten Brocken zu Gesicht: Es handelt sich um ein unförmiges Etwas, irgendwie Frankenstein-ähnlich. Jetzt müssen wir auf die Status-Anzeigen (oben im Screen) achten: Die Energie des eigenen Kerls und die des „Boris Karlov'" nimmt in dem Maße ab, wie stark der eine oder andere getroffen wird. Letztlich haut man das Monster um und begibt sich wieder nach rechts... So begegnen uns immer bizarrere Landschaften mit den unterschiedlichsten kleinen wie großen Gegnern.

Allein das Affentempo und die stetige Zunahme der Schwierigkeit machen TIGER ROAD noch lange nicht zu einem guten Spiel. Mag sein, daß sich das CAPCOM-Produkt auch hierzulande gut verkaufen wird, das „entbindet" mich aber noch lange nicht vor der Feststellung: TIGER ROAD – schnell erdacht und flüchtig gemacht!

Manfred Kleimann

Grafik	6
Sound	9
Spielablauf	4
Motivation	3
Preis/Leistung	4

Hoffnungslos überaltert

Programm: Ghost Hunters, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Codemasters, Leamington Spa, England, **Muster von:** Codemasters.

Da liegt es nun vor mir – ein Spiel, mit dem ich so gut wie nichts anfangen kann. Es liegt sicher nicht an mir, irgendwie muß das wohl an dem Produkt selbst liegen. **GHOST HUNTERS** heißt es, von **CODEMASTERS** kommt es und Mani verreißt es.

Die Story: Eigentlich unwichtig. Man muß nur wissen, daß man sich in einem Spuk-Haus befindet, in dem es vor Geistern nur so wimmelt. Die Geister werden mit 'ner Spezialwaffe erledigt. Schaffen wir es nicht, geht unsere „Macho-Energie" (!!!) zur Neige. Das geht ziemlich schnell, es sei denn, wir vernichten Geist after Geist.
Die Grafiken: Einfach grausig (hat nichts mit der Story zu tun!), was man uns im Jahre 1989 verkaufen will. Spiele wie

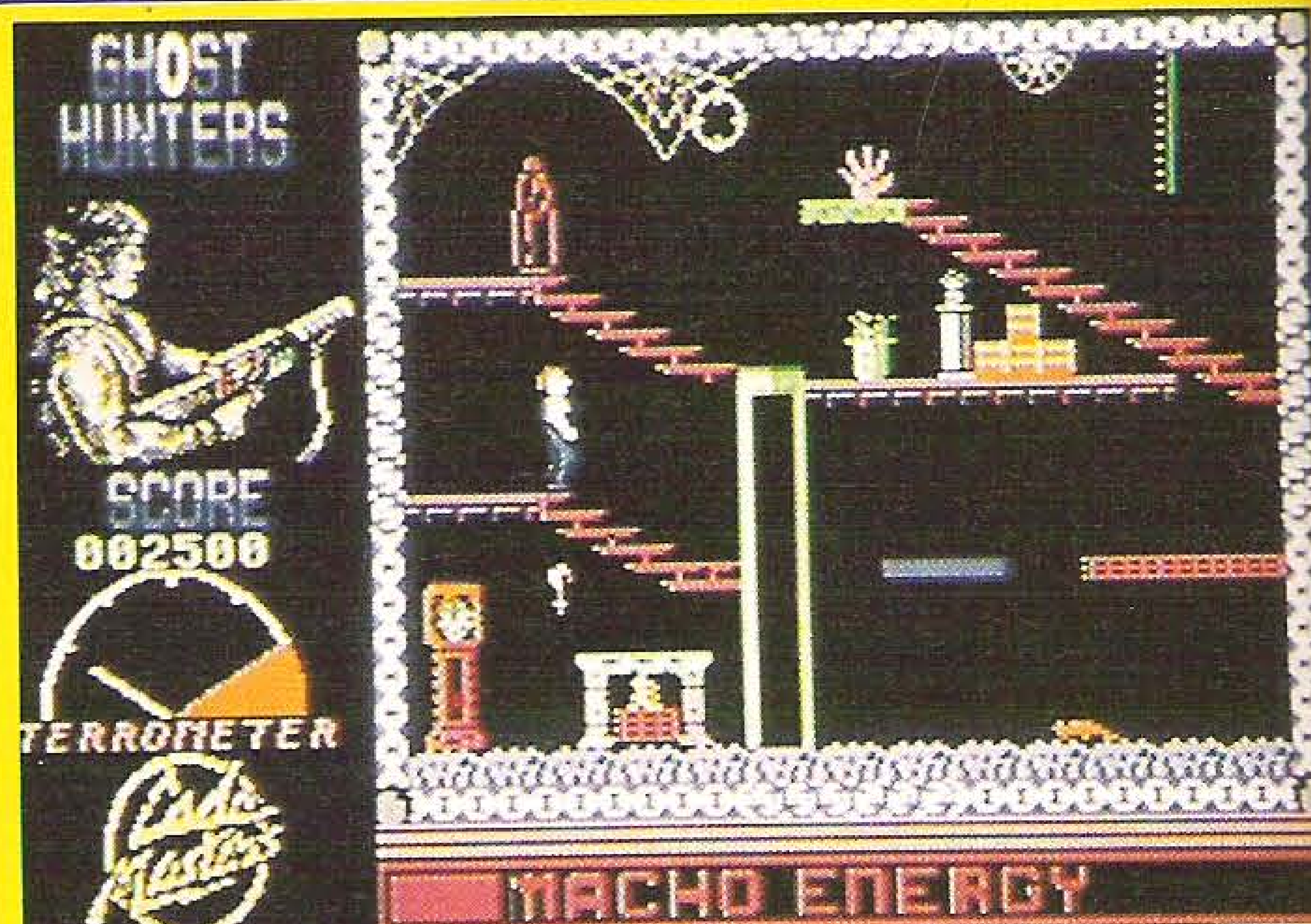


Foto: C-64



Billiger Abklatsch

Programm: Guerilla War, **System:** C-64, **Preis:** ca. 32 Mark (Kass.) und etwa 45 Mark (Disc.), **Hersteller:** Imagine Software, Manchester, England, **Muster von:** 18.

Und weiter geht's mit den „realistischen Kriegsspielen". Die nächste Konvertierung vom Coin-op folgte auf dem Fuße: **IMAGINE** beteiligt sich an dem Reigen der auf der Insel so erfolgreichen Spielgattung. Der Titel: **GUERILLA WAR.**

Wieder einmal findet sich ein braver Soldat inmitten des Dschungels wieder, um die ansässige Bevölkerung eines vom Terror geplagten Staates von der Tyrannei zu befreien. IMAGINE bietet den Usern die Möglichkeit, auch mit einem Kameraden zusammen auf die mörderische Treibjagd zu gehen. Ich allerdings versuchte es auf eigene Faust, indem ich im Haupt-Menü „One Player Game" aktivierte.

Mein Freiheitskampf begann mit einer herben Enttäuschung! Die Grafik schockierte mich mehr als die feindlichen Soldaten, die ohne Warnung sofort auf mich zielten. Das, was mir an Bildern und Animation geboten wurde, war unter aller Kanone (nicht doppeldeutig!). Der Bildausschnitt – mit Scrolling von oben nach unten – ist dermaßen winzig und unüberschaubar, daß ich die angreifenden Soldaten erst dann zu sehen bekam, als es schon zu spät war. Die gesamte Geschichte – außer dem Sound – erinnert doch sehr stark an ein vom Bannstrahl getroffenes Spiel von *Elite,* das seinerzeit (besonders auf dem Amstrad!!!) technisch wesentlich besser produziert wurde. „Außer dem Sound" bedeutet hier nicht, um Mißverständnissen vorzubeugen, daß das IMAGINE-Produkt einen besseren hätte vorweisen können. Vielmehr hatte *Iraki Fighters* (Name v. d. Red. geändert) schon damals einiges mehr zu bieten.

Damit wir uns nicht mißverstehen, es kommt mir bei der Bewertung nicht auf den moralischen Aspekt der „Inhaltsschwere" beider Programme an. Ich möchte nur aufzeigen, daß manche Firmen auf Biegen und Brechen Trend-Spiele en masse produzieren und dabei scheinbar „vergessen", auf Qualität zu achten...

Kehren wir nun aber wieder zurück zu GUERILLA WAR! Der gesamte Spielablauf ist bestimmt vom Töten von Menschen, die, ganz gleich, hinter welcher Überzeugung sie stehen, sehr realistisch dargestellt wurden. Wenn auch die Brillanz und der Detailreichtum fehlt, so hat es IMAGINE immerhin geschafft, die Gegner nicht wie „Aliens" ausschauen zu lassen.

Wer also Lust hat, das vom Terrorismus geplagte Land von den „bösen Mächten" zu befreien und auch die technische Minderqualität in Kauf zu nehmen, der hat vielleicht Spaß bei einem Programm, das keine Originalität besitzt und als ein billiger Abklatsch anderer Games dieses Genres anzusehen ist. Ich glaub' kaum an einen durchschlagenden Erfolg in unseren Landen!

Manfred Kleimann

Grafik	3
Sound	4
Spielablauf	1
Motivation	1
Preis/Leistung	2



Foto: C-64

Dynamite Dan, Manic Miner oder *Pyjamarama* aus glorreichen Tagen waren grafisch besser, spielerisch interessanter und pfiffiger. Was uns hier geboten wird, ist Dragon/Spectrum-Grafik auf dem 64er.

Die Animation der Spielfigur ist dürftig; die Darstellung der „Räumlichkeiten", der Geister und dem restlichen Brimborium mangelhaft.

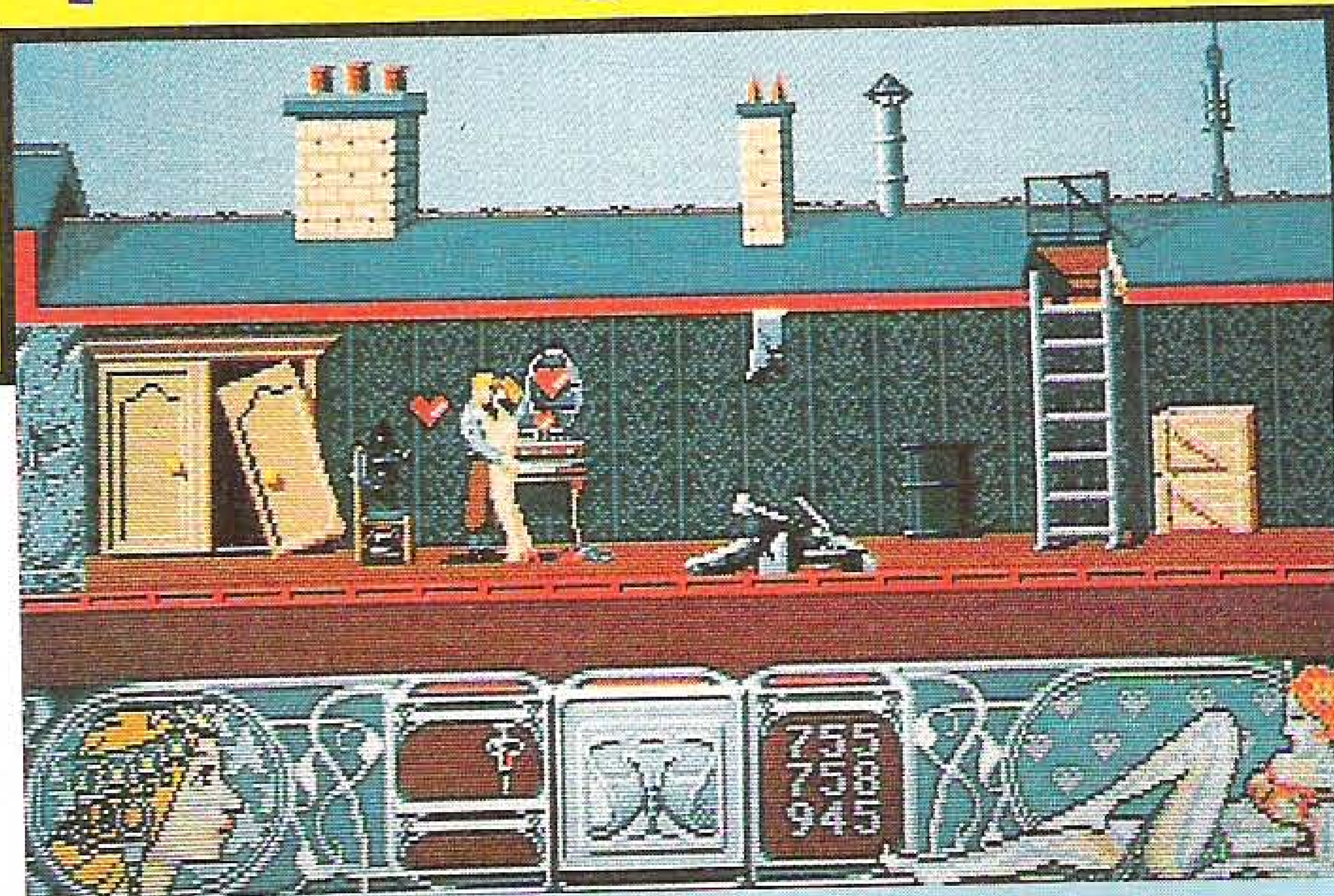
Positiv: Sound echt brauchbar. Spiel kostet nur 10 Mark.
Negativ: Da das Game nur 10 Mark kostet, ist es leider kein Flop. Der Spielablauf ist hoffnungslos überaltert. Die Bewegungen der Akteure sind schlicht und einfach einfach und schlicht. Das Spiel ist trotz erheblicher Bemühungen sehr schnell zuende. Der Begriff „Macho" erscheint mir – nicht nur hier – fehl am Platze. Die vermeintlich lustigen Features – wie das „Terrormeter" – sind so humorlos wie das Applaudieren in der Kirche.

Fazit: GHOST HUNTERS ist ein Programm, das mehr als flüssig ist – überflüssig!

Manfred Kleimann

Grafik	1
Sound	6
Spielablauf	1
Motivation	1
Preis/Leistung	1

Eine Spionin geht ihren Weg



Programm: Mata Hari, **System:** Atari ST (angeschaut), Amstrad, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Loriciels, Frankreich, **Muster von:** 98.

Ein Stückchen „deutscher Geschichte" präsentiert uns der französische Hersteller **LORICIELS** mit einem Action-Adventure, das sich mit der Lebens- und Leidensgeschichte von *Margarete Zelle*, alias **MATA HARI** beschäftigt. Die skandalumwitterte Persönlichkeit, die 1876 geboren wurde, Tänzerin war, später als Agentin arbeitete und schließlich 1917 in Paris wegen angeblicher Spionage-Tätigkeit für Deutschland hingerichtet wurde, wird im Glanze des Jugendstils nun softwaremäßig wieder ausgekramt. Die Story ist frei erfunden; hat nichts mit einer wahren Begebenheit zu tun, denn unsere Heldin schnüffelt in einem riesigen Gebäude herum, das wohl in den Vereinigten Staaten von Nordamerika steht. Sie versucht, wichtige Schlüssel aus den dort befindlichen Tresoren zu entwenden und trifft auf Yankees, die alles daransetzen, die Schöne zu beseitigen...

Es handelt sich bei diesem Spiel um eine, wie ich es formulieren möchte, typisch französische Produktion. Wer die Diskette in den ST schiebt, einen Moment lang (während des Ladevorgangs) die Augen schließt, wird untrüglich an den aufwendigen Grafiken erkennen, daß diese Art der Software-Erstellung eigentlich nur aus Frankreich stammen kann. Zugegeben, von der technischen Seite her hätte man einiges besser (und ruckelfreier) gestalten können, dennoch muß man sagen, daß die MATA HARI-Story interessant und unterhaltsam ist.

Wir begeben uns nun ins erste Bild dieses Action-Adventures: Wir sehen einen Garten und unsere hübsche Heldin, die sich hier noch gefahrlos von rechts nach links dem Haus nähern kann (Stick-Steuerung ziemlich präzise!). So, nun wird nachgeladen. Wir gelangen nun in den Salon, wo hinter einem Vorhang (ganz links) ein Herr im Frack lauert und Mata, ja, man muß es einfach so brutal sagen, ohne jede Vorwarnung umlegen will. Mata kann sich natürlich verteidigen. Sie sollte, sobald nachgeladen ist, das Feuer eröffnen. Der Unbekannte hat dann keine Zeit mehr zu reagieren, wird getroffen und fällt um. Mata geht nun wieder nach links und wartet auf das Weiterladen...

Diese Prozedur wiederholt sich ständig, so daß man aus den gemachten Fehlern (wie bei jedem Action- oder Adventure) lernen kann. Am besten, man zeichnet sich einen Plan und vermerkt, wo wer oder was wie passiert (das heißt „umgelegt") werden kann. In der Regel gilt, schnell feuern und sich kurz ducken (Stick nach unten ziehen). In manchen Räumen befindet sich eine Art von computerisierter Alarm-Anlage. Diese besteht aus schwebenden Robotern, gegen die man nichts unternehmen kann. Hier sollte man entweder flüchten oder warten, bis die Kerle sich wieder zurückgezogen haben (diese gelangen nie ganz bis zum Bildrand!). Danach die Richtung einschlagen und weiter in andere Räume vordringen.

Die Haupt-Aufgabe von Mata besteht darin – ich hab's schon mal gesagt –, drei Schlüssel aus den Tresoren zu holen, die immer von einer Stahltür vor Eindringlingen geschützt werden. Zusätzlich ist meist ein Wächter mit im Raum. Diese Stahltüren sind mit einem Sicherheits-System versehen. Stellt man Mata vor die Tür, erscheint im Anzeigefeld (unten im Screen) eine „Zehner-Tastatur". Hier muß nun eine dreistellige Geheimzahl eingegeben werden (das erledigen wir auf unserem ST-Zehner-Feld!), worauf sich schwupps die Türe öffnet und wir uns am Tresor vergnügen können.

Es gibt aber auch noch andere Stahltüren, die uns den Zugang zu den einzelnen hübsch gezeichneten Räumen und Etagen versperren. Diese werden ganz einfach mit Dynamit gesprengt. Wie? Ganz einfach: Man beachte die verschiedenen Räume und suche sie nach den Dynamit-Stangen ab. Wenn man diese Dinger aufheben möchte, stellt man die Spielfigur einfach drauf und drückt RETURN (in der Anzeige unten erscheint nun das Symbol). Nun begeben wir uns zu der Tür, drücken erneut RETURN, verlassen das Bild und warten auf die Detonation, die optisch und akkustisch dargestellt wird. Jetzt zurück – und über die Trümmer steigen – der Weg ist frei.

Hätte mich nicht ständig das Game-Over-Zeichen „gestört", würde ich vielleicht jetzt noch an diesem Programm sitzen, das ich für empfehlenswert halte. Dabei ist das Ballern mit der Wumme eigentlich völlig unbedeutend. Wichtiger und interessanter ist es, die sich den ständig veränderten Situationen anzupassen und richtig zu reagieren; im Klartext: Das Weiterkommen und Lösen von Problemen macht Spaß.

Natürlich sollte ich noch erwähnen, daß man selbst häufig ins Gras beißt und sich dann in einem Krankenzimmer wiederfindet. Per Feuerknopfdruck steht Mata auf und muß à la *International Karate* oder *Fist* + einen brutalen „Pfleger Mischa" aufs Kreuz legen. Danach geht es wieder von vorn los (also im Garten vor dem Gebäude). Wenn man zu oft „gestorben" ist, leidet beim neuerlichen Kampfe die Energie. Besiegt uns der Pfleger (oder Wächter), so ist das Spiel aus.

Noch ein kleiner Tip am Rande, den ich bald vergessen hätte: Die ach so begehrten Zahlen-Kombinationen erhält man beispielsweise von einer Frau im ersten Stock. Man bedrohe sie (mit SPACE und Wumme) – und schon rückt sie die Ziffern raus! So komme ich zum Ende, nicht ohne noch einmal zu wiederholen, daß LORICIELS' MATA HARI ein gelungenes Action-Adventure ist, das viel Spaß bereiten kann, wenn man sich länger vor den Rechner setzen kann. Es ist nicht alles ruckelfrei, was glänzt; hier und da gibt's auch mal technische Probleme. Ich konnt' es jedenfalls verschmerzen. *Manfred Kleimann*

Grafik	**8**
Sound	**7**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**9**

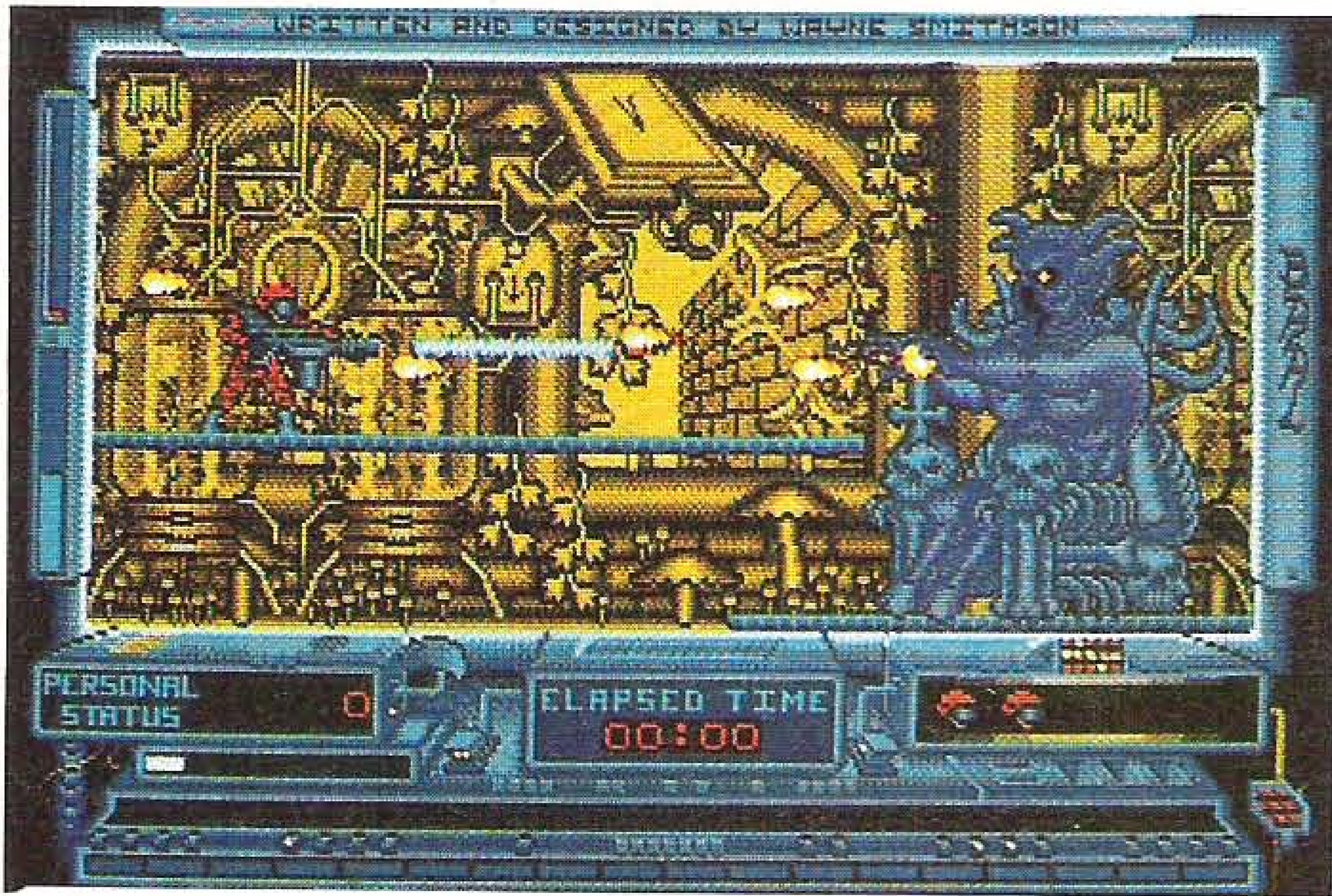
Ein paar Ergänzungen noch zu MATA HARI, das sich Manfred und ich noch einmal gemeinsam angesehen haben, nachdem er seinen Test geschrieben hat. Was anfangs recht schwierig aussah, stellte sich in der „Nachspielzeit" dann doch als relativ harmlos heraus. Es gibt nämlich ein paar Tricks, mit denen man haarige Situationen ziemlich einfach meistern kann. Den Pfleger beispielsweise kann man problemlos ausschalten, wenn man in den Nahkampf geht und dann Feuer sowie den Joystick nach rechts drückt. So ist man schon mal eine Sorge los. Und so mußten wir feststellen, daß sich viele Probleme mit ganz simplen Tricks beseitigen ließen. Dennoch: Versteht mich nicht falsch, MATA HARI ist sicher ein gutes Programm, nur vielleicht eine Spur zu einfach. *bez*



Psyclapse goes adventuring ...

Programm: Baal, **System:** Atari ST (angeschaut), Amiga (in kürze), **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Psygnosis Ltd., Port of Liverpool Building, Pier Head, Liverpool, United Kingdom L3 1BY, **Muster von:** Psygnosis, 51.

Entsinnt Ihr Euch noch an *Menace,* das spitzenmäßige



Ballerspiel von **PSYCLAPSE?** Nun kommt von derselben Firma wieder ein Spiel mit dem etwas seltsamen Namen **BAAL** auf den Markt. Im Gegensatz zu *Menace* wird diesmal nicht nur geballert, sondern es muß auch kräftig nachgedacht werden. Baal ist nämlich ein *Exolon*-mäßiges Game mit flüssigem „Achtwegescrolling", drei riesen Levels und über 100 verschiedenen Monstern. Doch dies alles reichte den Liverpoolern (eigentlich nennen die sich „Liverpudlians". Anm. d. Red.) wohl nicht aus. Und so beschlossen sie, neben der guten Grafik auch noch sehr gut gesampelte Sounds hinein zu bringen.

Ihr als Spieler müßt eine Superwaffe, die die bösen Mächte gestohlen haben, wiederfinden, um eine Zerstörung Eures Heimatplaneten zu verhindern. Die Zukunft der Welt hängt von Dir ab, von Dir allein ....

Damit die Beschaffung dieses „Superdings" nicht ganz so einfach ist, haben es die Soldaten der bösen Macht in 18 Einzelteile zerlegt und in den ersten zwei Leveln versteckt. Und nur wenn Du alle Teile gefunden hast, wirst Du die Chance haben, das Böse zu besiegen. Denn Im dritten Level erwartet dich dann das Duell um Tod oder Leben.

BAAL (so heißt der Teufel selbst) wartet auf Dich, um Dich zu töten. Dies alles hört sich zwar ziemlich einfach an, doch sollte man die Komplexität der einzelnen Level nicht unbeachtet lassen. Da die ST-Version als erstes fertiggestellt wurde, haben wir sie für Euch unter die Lupe genommen. Wie bei allen PSYGNOSIS/PSYCLAPSE-Programmen, so besteht auch die ST-Version von BAAL aus zwei Disketten. Schieben wir also Diskette A ins Laufwerk und warten gespannt, was passiert.

Nach der üblichen Ladezeit erscheint das Titelbild, an dem übrigens **Roger Dean** beteiligt war, mit einer Aufforderung, daß die Disk B eingelegt werden solle. Gesagt, getan. Kurze Zeit später hat man die Möglichkeit, eine sehr gute Titelmusik zu genießen. Für mich eine der besten von PSYGNOSIS. Ausnahmsweise wurde diese Musik nicht von Whittaker programmiert, sondern von einem relativ unbekannten mit dem seltsamen Namen „Paul" (ob der keinen Nachnamen hat?).

Per Knopfdruck gelangt man dann ins eigentliche Spiel. Das Ganze erinnert zwar ein wenig an *Exolon,* doch kann man es nur im entferntesten Sinne damit vergleichen.

Die Animationen des eigenen sowie der gegnerischen Sprites kann man als gut bis sehr gut bezeichnen. Lobenswert ist das saubere Achtwegescrolling, das im Gegensatz zur ST-Version von *Menace* mal nicht ruckelt. Nur weiter so, Jungs! Auch die Grafik kann sich sehen lassen, obwohl man ja schon Besseres von PSYGNOSIS gesehen hat.

Die Joysticksteuerung von BAAL ist auch vollauf gelungen.

Für Fans dieses Spielgenres halte ich BAAL auf jeden Fall für empfehlenswert. Nach Aussage von PSYCLAPSE arbeitet **Wayne Smithson,** der Programmierer dieses Games, schon an seinem nächsten Projekt. Was es ist und wie es heißt, wollte mir keiner verraten.

Jörg Heckmann



Tolle Grafik und viel Action: BAAL (ST)

Nur das Spielprinzip ist schon 'n bißchen veraltet! Ob die Programmierer keine Ideen mehr haben? Wäre die Idee etwas neuer, so hätte BAAL sicherlich 'nen Stern gekriegt!

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	7
Preis/Leistung	8

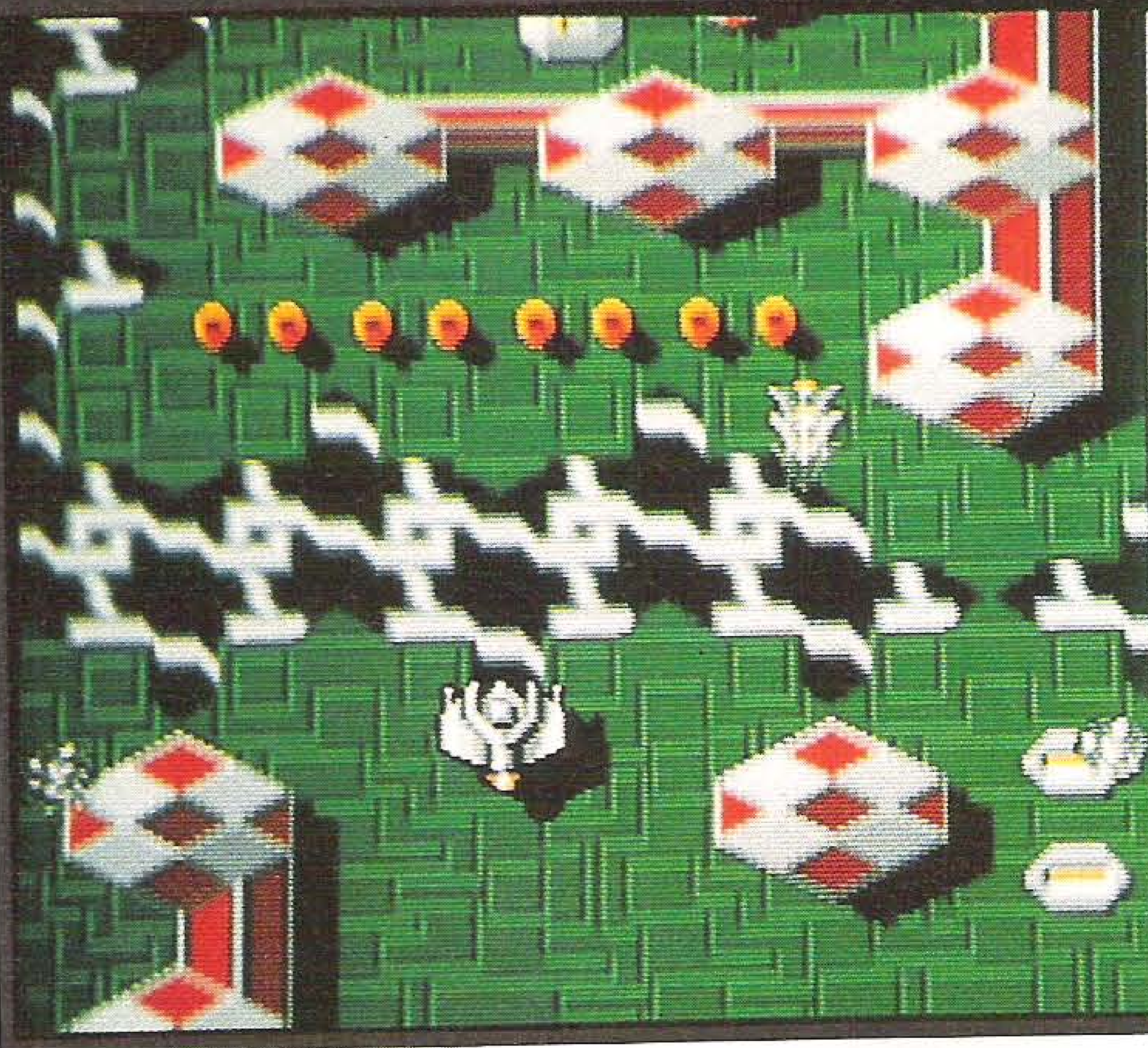
„Navigationsprobleme“

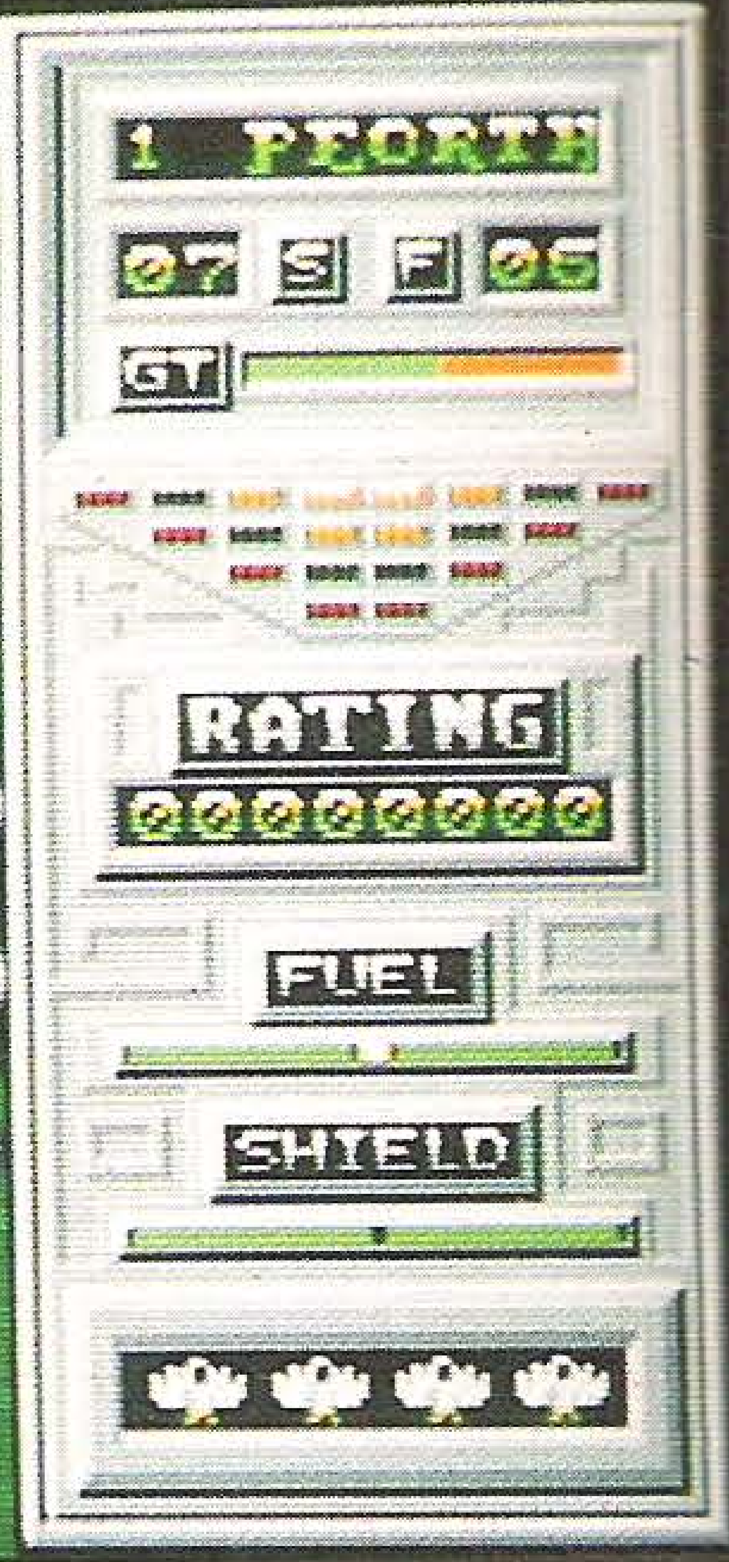
Programm: Hell Bent, **System:** Amiga (angeschaut), Atari ST, **Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Novagen Software, Birmingham, England, **Muster von:** Active Sales and Marketing.

Ein recht munteres Baller-Spielchen präsentiert uns **NOVAGEN** in diesen Tagen. **HELL BENT** heißt das Shoot-em-Up, das spielerisch gut, aber steuerungsmäßig echt schwierig ist.

Jupiter Probe und *Goldrunner* habe ich gern gespielt. HELL BENT ist so eine Art Mixtur aus den beiden – also muß ich es auch gern haben. So dachte ich, als ich mich ins erste Level von HELL BENT stürzte. Vielleicht aber zuvor etwas zur Story: Im Jahre 3530 gelang es dem Sternenflotten-Kapitän Captain Drak Hellbent, feindliche Thronräuber aus dem fiktiven Land Aldonicha zu vertreiben. Wie er die Ordnung wiederherstellte, sollt Ihr nicht nur wissen, sondern dasselbe wiederholen. Dann mal los!

Das erste Level bereitete mir schon gehörige Schwierigkeiten. Die Steuerung ist zwar präzise, aber ungeheuer knifflig! Das ist sicherlich was für Leute, die die Herausforderung annehmen und mit einer guten Navigationstechnik in den Kampf gehen möchten. Mir ist es, ehrlich gesagt, nicht gelungen, bis ins zweite Level vorzudringen. Es ist wie verhext; an irgendeinem Hindernis blieb ich immer hängen. War's mal nicht die Steuerung (übrigens über Stick), dann ging mir mal der Sprit aus, oder ich übersah, daß meine Schutzschilde nicht mehr aktiviert waren...





So, da wären wir schon mittendrin im Geschehen. Bereits zu Beginn sollte man über das erste „S“-Feld fliegen, um die Schutzschild-Energie aufzubauen. Jetzt gilt es, die Angreifer abzuschießen und gleichzeitig darauf zu achten, daß man nicht gegen Hindernisse auf der Planetenlandschaft fliegt. Die Bodeneinrichtungen werden aufs Korn genommen und ebenfalls mit dem *Uridium*-ähnlichen (was die Flugbewegungen angeht) Schiff beschossen. In einer Anzeige wird dem Spieler klargemacht, wieviele Angreifer respektive Bodenziele zerstört werden müs-

sen, um ins nächste Level zu gelangen.

Und noch ein weiteres fieses Feature kommt auf den geplagten Spieler zu: die Treibstoffknappheit! Der Raumgleiter frißt dermaßen viel Sprit, daß schon nach kurzer Zeit die Einblendung in den Screen gefahren wird: „Kein Benzin mehr" – oder so ähnlich (in Englisch). Also, nichts wie hin zum nächsten „F"-Feld („F" steht für Fuel)! Wenn das mal so einfach wäre. Oft kommt es vor, daß man im Übereifer oder in einer brenzligen Situation neben den Bodenzielen oder den Feinden das „F" gleich mit abgeschossen hat. Wenn so was passiert, muß man schleunigst ein neues „F" ausmachen und sich einen Weg durch die karstige Landschaft bahnen.

Und, man glaubt es kaum, die „Gemeinheiten" gehen noch weiter: Hat man nämlich mehr als die „geforderten" Bodenziele zerschossen, verringert sich die Gutschrift an Bonus-Punkten. Das bedeutet, daß man neben seinem ohnehin schon schwierigen Flug auch noch das Armaturenbrett im Auge behalten muß, damit man seine Aufgabe auch optimal erfüllen kann...

Na, ja, ich kam jedenfalls ganz schön ins Schwitzen. Manche Kollegen behaupteten gar, das Game sei gar nicht spielbar. Doch: Das herauszufinden, überlasse ich ganz denjenigen Boys and Girls, die es verstehen, besser als ich mit dem Stick umzugehen und mit den Gefahren fertig zu werden.

Fazit: Ein schnelles Spielchen, das aus bekannten Elementen zusammengepuzzlet wurde; navigationsmäßig ganz schön happig.

Die Grafik-Seite ist gut; die Animationen brauchbar und die deutsche Anleitung ausgezeichnet. Nur der Sound konnte nun gar nicht gefallen.

Möcht' bloß wissen, ob man bei NOVAGEN nicht 'nen besseren Sound-Magier hätte auftreiben können. HELL BENT ist zwar kein Hit, dürfte aber interessant sein.

Es scheint mir für Ballerspiel-Anfänger nicht empfehlenswert; das ist sicherlich nur was für die Profis, oder?

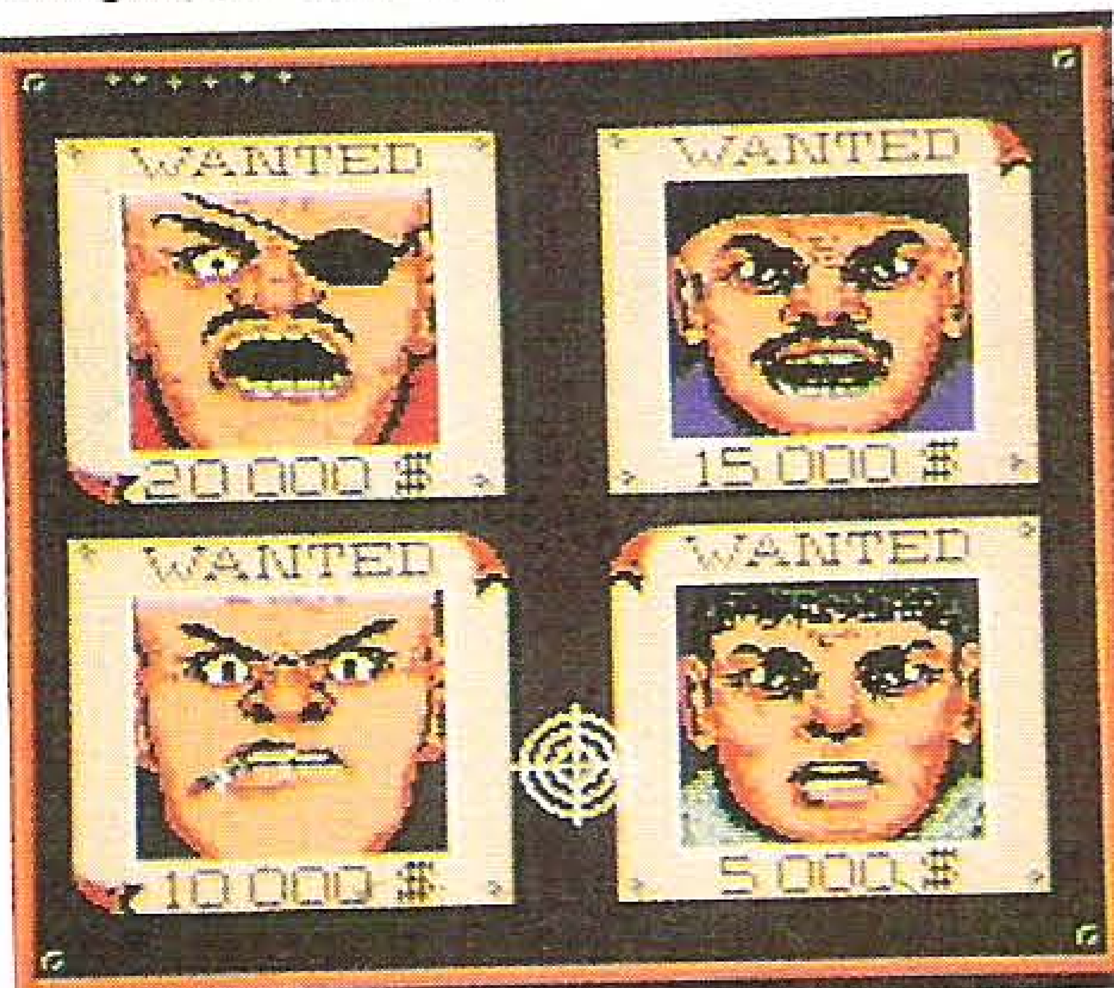
Manfred Kleimann

Grafik	**7**
Sound	**4**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**8**

Und alles für eine handvoll Dollars

Programm: Wanted, **System:** Atari ST, Amiga (beide getestet), **Preis:** Ca. 65 Mark, **Hersteller:** Infogrames, Frankreich, **Muster von** 23.

Wenn Sheriffs und Marshalls bei ihren Verbrecherjagden keinen Erfolg mehr hatten, dann gingen Angehörige einer recht eigenartigen Berufsgruppe daran, den Wilden



Freie Auswahl...

Westen von gemeingefährlichen Kriminellen zu säubern. Die Kopfgeldjäger – meist wohl



Extras gibt es genug... *Fotos (3): ST*

Menschen, die sich für keine andere Arbeit geeignet hielten – stiegen in den Sattel und verfolgten ihre Opfer oft durch mehrere Bundesstaaten der USA. Wochen-, manchmal monatelange Arbeit für eine handvoll Dollars. Oft wurden diese Gunmen, die man seinerzeit zum Abschaum der Gesellschaft rechnete und die ein kaum höheres Ansehen genossen als die von ihnen Gejagten, im nachhinein glorifiziert, bekamen in zahllosen Kinofilmen einen mehr als fragwürdigen Heiligenschein auf den Stetson gestülpt.

Nun kann man in dem neuen **INFOGRAMES**-Produkt **WANTED** selbst in die Haut eines Kopfgeldjägers schlüpfen, um den berüchtigtsten Banditen des ganzen Westens zur Strekke zu bringen. Diesen bekommt man jedoch sobald gar nicht zu Gesicht, denn vier getreue Helfer beschützen ihn vor dem Zugriff seines Jägers. Also muß man die vier Burschen als erstes aus dem Weg räumen, um dann im großen Showdown den Oberschurken um die Ecke zu bringen. Doch seine Kumpels sind keineswegs Sparringspartner, sondern ganz schön harte Burschen – Ihr werdet es sehen!

Zu Beginn des Spiels, nachdem man sich eine zünftige Westernmelodie angehört hat, kann man das gewünschte Anfangslevel wählen. Dies geschieht, indem man auf einen von vier Steckbriefen schießt, auf dem die Ganoven abgebildet sind. Je nach ihrer Gefährlichkeit sind auf die Gangster unterschiedlich hohe Prämien ausgesetzt: 5.000, 10.000, 15.000 oder 20.000 Dollar kann man verdienen. Allerdings: Es muß schon jeder dieser Burschen umgelegt werden, nur die Reihenfolge ist eben beliebig. Abhängig von der gewählten Schwierigkeit sind auch die Szenerie und die



Wo die Colts wummern: WANTED

Anzahl der Gegner. Denn die Ganoven treten nicht etwa allein zum Shoot-out an, sondern sie haben sich ganz kräftig verstärkt. Ich habe mit dem 5.000-$-Mann begonnen, dem „einfachsten" meiner Widersacher, und auch hier bekam ich schon alle Hände voll zu tun.

Ich sehe meinen Helden von schräg oben, wie er einen Weg entlangläuft, der sich mitten durch die Prärie zieht. Eingesäumt wird dieser Pfad von Felsen, hinter denen zahlreiche Angreifer hervorkommen. Andere laufen vom oberen Bildschirmrand auf meinen Headhunter zu. Doch egal, woher die Jungs kommen, sie alle feuern wie die Wilden. Da man natürlich nicht sein Leben verlieren will (genauer gesagt: man hat drei davon), hilft nur eins – draufhalten und ballern, was das Zeug hält! In der oberen linken Bildschirmecke, unterhalb der Scoreanzeige, sieht man die Zahl der verbleibenden Leben. Darunter befindet sich ein Anzeigenfeld mit fünf verschiedenen Symbolen, die alle ihre besondere Bedeutung haben. Beginnend von oben sieht man die Stiefel, die die Geschwindigkeit unseres Helden erhöhen. Darunter befinden sich die Dynamitstangen, die alle Gegner und Hindernisse auf dem Bildschirm zerstören und mit der Space-Taste zur Detonation gebracht werden. Danach haben wir die Revolver, die die Schußleistung steigern, gefolgt von den Sheriffsternen, die allen Aktionen eine größere Wirkung verleihen. Ganz unten schließlich sehen wir die Karabiner, die die Schußweite erhöhen.

Diese Symbole sind verborgen in Fässern, die überall auf das Gelände verstreut herumstehen. Um an die Symbole heranzukommen, genügt es, die Fässer zu zerschießen und anschließend über die gefundenen Items hinwegzugehen.

Aber natürlich ist dies nicht einfach, denn nebenher hat man sich ja auch noch mit den Revolverhelden auseinanderzusetzen. Eine erfreuliche Tatsache ist es, daß man unterwegs seine Leben auffrischen kann. Hierzu bewegt man die Spielfigur über die Herzsymbole, die man hier und da findet, und schon hat man „die Kraft der zwei Herzen". Aber auch den Schutzschild wird man im Lauf des Spiels mehr und mehr schätzen lernen, denn er läßt unseren Helden vorübergehend in eine kugelsichere Weste schlüpfen.

Die Grafik des Programms kann man guten Gewissens als gelungen bezeichnen. Besonders gefallen haben mir das flüssige Scrolling, die geglückte Farbwahl und die gute Animation, die alle zusammen die hervorragende optische Präsentation dieses Games ausmachen. Der Sound beschränkt sich während des Spielgeschehens auf Effekte, wobei der Amiga im Vergleich mit dem Atari ST deutlich besser abschneidet. Genau gesagt bedeutet dies, daß auf dem Amiga „klanglich effektvoller gestorben wird" als auf dem ST. Ansonsten aber sind die beiden Versionen nahezu identisch, so daß ich WANTED Amiganern wie STlern gleichermaßen empfehlen kann. Ich bin sicher, Ihr werdet eine Menge Spaß mit diesem Spiel haben, doch denkt immer daran: Wer zuerst schießt, lacht am besten!

Bernd Zimmermann

Grafik	10
Sound	9 (Ami) / 7 (ST)
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10



FEEDback

Briefe an die Redaktion

„TO7-Software"

Irgendwann einmal, fragte ein Leser nach Software für seinen Tomson-Computer. Daraufhin rief uns Gerhard Buck aus Immenhausen an, und teilte uns mit, daß sich dieser Leser und alle anderen Interessierten an folgende Adressen wenden könnten. Wir geben die Anschriften gern weiter:
TO7-Club: Wolfgang Steffl, Schloßstr. 38, 4650 Gelsenkirchen/Horst.
TO7-Software: Ernest Dietl, Berliner Str. 7, 6082 Mörfelden, Tel.: 06105/1608.

„Punks"

Nicht, daß ich etwas gegen Eure Zeitschrift habe, nein, im Gegenteil. Aber was sich da der hochverehrte Herr Kleimann geleistet hat, ist ja wohl die Höhe! Es geht um den Artikel über das „Spiel" TERROR IN LONDON im ASM-Heft 12/88. In dem Spiel geht es darum (Zitat!) Punks, Straßengesindel und anderes kriminelles Gesindel zu beseitigen. – Glaubt Herr Kleimann tatsächlich, daß alle Punks kriminell sind? Wenn ja, dann zeugt das von einer gewissen Dummheit ihres Herrn Chefredakteurs. Weiteres Zitat: „Hat man insgesamt 60 Punks gekillt, werden alle anderen vernünftig und beginnen ein „normales" Leben. Sehe ich das richtig, daß Herr Kleimann alle Charaktere als unnormal verurteilt, wenn sie anders sind als seiner? (Was ist zum Beispiel vernünftig daran, die ganze Woche Artikel über irgendwelche albernen Computerspiele zu schreiben?)
Natürlich gibt es auch Skins, Psychos (2. Gen.)...die sich einen Spaß daraus machen, irgendwelche Leute zusammenzuschlagen. Aber, das sind keine Punks. Ein Punk, der jemand anderen ohne Anlaß angreift, ist kein Punk.
Ich erwarte von Ihnen, daß Sie sich bei allen, durch Ihren diskriminierenden Artikel Betroffenen entschuldigen (aber bitte öffentlich). Seien Sie doch in Zukunft etwas vorsichtiger mit Ihren Formulierungen. Meine Adresse ist der Redaktion bekannt, aber ich muß darauf bestehen, daß Sie meine Adresse nicht ausdrucken, was Sie hoffentlich verstehen werden.

Name der Redaktion bekannt

(Anm. d. Chefredakteurs: Hallo, lieber Briefeschreiber, hallo, Punks! Ich ergreife hiermit die Gelegenheit, auf das zu antworten, was mir eben gerade vorgeworfen wurde. Der Reihe nach: 1.) Nicht ich habe mir das „geleistet", sondern der Story-Schreiber der Firma PLAYERS. Die Inhaltsangabe zu diesem Spiel wurde also aus der Anleitung entnommen. 2.) Natürlich glaubt kein normaler Mensch – und ich auch nicht –, daß alle Punks kriminell seien. Wäre ja auch blödsinnig. 3.) Stimmt! Was ist vernünftig daran, das ganze Jahr über Berichte zu Computerspielen zu schreiben? 4.) Ich habe beileibe nichts gegen Punks. Das ganze Gegenteil ist der Fall: Ich finde die Jugendbewegung durch Punk in den 70er Jahren als eine der besten Artikulations- und Argumentationsformen, die es seit langem gab. 5.) In meiner Plattensammlung stehen gern gehörte Scheiben der Sex Pistols, The Yachts, Chelsea, The Boys, Clash oder Stranglers sowie New Wavers wie Simple Minds und Ultravox.)

„Spiel besorgen"

Ich finde Ihre Zeitschrift einfach super! Die vielen Game-Tests und Tips sind sehr wertvoll. In der Ausgaben 10/88 ist auf der Seite 56 ein Test des Spiels „Supercup-Football". Leider konnte ich das Spiel nirgends auftreiben. Da ich das Spiel aber unbedingt haben möchte, richte ich mich nun an Sie. Könnten Sie es mir besorgen? Es ist doch für 10,-- DM zu haben? (C-64). Ich wäre sehr froh! An einem Abonnement für das Heft bin ich auch interessiert. Schicken Sie doch Ihre Unterlagen...

Rolf Mühlethaler, Langenthal (Schweiz)

(Anm. d. Red.: Leider können wir niemandem, der ein bestimmtes Spiel sucht, dieses besorgen, da wir selbst natürlich auch nicht wissen, welcher Händler gerade welches Game am Lager hat. Da müßten Sie schon selbst ein wenig herumtelefonieren (Versandhandel) oder im Kaufhaus schauen. Alle Abo-Unterlagen befinden sich auf der Abruf-Karte hinten in jedem ASM-Heft.)

REAKTIONEN

Liebe Leser,

wie versprochen gibt's hier wieder ein seitenlanges Feedback in hoffentlich gewohnter Qualität. Außerdem haben wir noch was Neues. Wer neugierig ist, der kann ja gleich mal auf die letzte Seite des Feedbacks blättern. Viel Spaß beim Lesen!

Eure ASM-Redaktion

Unsere Adresse:

TRONIC-VERLAG
ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK"
Postfach 870
3440 Eschwege

„Einheitliche Linie"

... Zum Brief „Einheitliche Linie". Das ist völliger Quatsch. Stellt Euch doch mal ein absolut gutes Ballerspiel vor, wo jeder das Kribbeln in den Fingern kriegt. Raumschiffe, Aliens und andere Monster in die ewigen Jagdgründe schicken, dazu der absolute Mega-Sound. Ist das was?!? So, und nun kommt der Nachfolger von diesem, nun Eurem Lieblingsspiel, heraus. Ihr rennt in den Laden, kauft Euch das Spiel, zuhause ladet Ihr es, und Ihr seht als Headline „The Revenge". Ihr drückt Space, und das erste Level beginnt. Doch was ist das?? Nicht Du rächst Dich an Deinem Gegner, nein, die Gegner aus Teil 1 rächen sich an Dir (einem Menschen). Und schon haben wir ein Spiel, das technisch noch viel besser ist, als Teil 1, aber anstatt daß Du die Aliens abknallst, übernimmst Du die Rolle eines Aliens und schießt wie ein Verrückter auf MENSCHEN!!!
Ziehen wir Bilanz:
Ein Ballerspiel ist NUR dann gut, vielleicht auch ein ...-Hit, wenn man auf Aliens ect. knallt, und schon haben wir den Ballerflop des Monats, wenn man auf Menschen schießt, obwohl das Programm technisch besser ist, als das Vergleichsstück. Ich finde, Bernd Zimmermann hat sich sehr mutig verhalten, und ich nehme an, daß er es nicht so genau nimmt, auf was für Pixel man zielt. Macht weiter mit Eurer „Uneinheitlichen Linie."
Zum Brief „Leser-Laber-Briefe". Ich finde es gut, daß die ASM auch solche Briefe abdruckt, die in den Augen von Olaf „Mist" sind, denn dann hat man etwas zu lachen und kann überall unter den Freunden erzählen, was es doch für bekloppte Computer-User gibt.
Herzlichen Glückwunsch zu „Spacerat", aber wie sieht unsere Ratte denn nun wirklich aus?

Carsten Upmann, Münster

„Aufregung"

O.K., ASM, warum regt sich Dirk Otto in Ausgabe 1/89 über die Werbeseite von „R-Type" so auf? Sollte das eine Verarschung sein? Ich kann mir nicht vorstellen, daß man sich bei diesem Anblick übergibt. Stattdessen solltet Ihr davon ein Poster bringen!!! Die Poster werden sowieso immer besser!
Spacerat gefällt mir außerordentlich gut. Sollte drin bleiben.
Die Idee mit dem Testen von Postspielen ist klasse!
Das war's auch schon wieder.

Lars, The Great of the Spiderman-Crew

Hallo ihr Lügner !!

Da erzählt ihr einem immer das ihr soooo viel Leserbriefe bekommt,das ihr garnicht alle abdrucken könnt.

ALLES LUGE !!!!!!

Die "Lob"-Briefe schreibt ihr ja ohnehin selbst ! Und schreibt euch dann tatsächlich mal jemand dann wird der Brief z.B. der von Kerstin Föller Ausgabe 1/89 Seite 21 gleich (auf Seite 22) als Lückenfüller mißbraucht.

(Auf die Ausrede bin gespannt !)

Ein treuer
ASM-Leser

(Anm. d. Red.: Es gibt keine Ausrede. Na? Enttäuscht? Der Brief wurde durch einen simplen Fehler doppelt abgedruckt. Im übrigen lügen nur Tränen nicht, oder wie war das?)

„Unterschied“

...Aber jetzt nochmal zu etwas anderem. Worin liegt bei Euch eigentlich der Unterschied zwischen dem Testen und dem Anschauen eines Spiels. Es ist mir nämlich aufgefallen, daß Manfred Kleimann sich die Spiele „anschaut“, während die anderen Tester die Spiele „testen“. Gibt es da jetzt einen Unterschied, oder nennt Manfred dieselbe Sache nur anders? Das wär's eigentlich schon. Also dann, macht weiter so!...

Chrix of Fairbanks, Gescher

(Anm. d. Red.: Es gibt keinen Unterschied, auch „angeschaute“ Spiele sind getestet.)

„Sechs Punkte“

Ich will mich zu 6 Punkten äußern und hoffe, mich so im Feedback verewigen zu können...!

1.) ASM-Special Nr. 4: War ja wohl ein Witz! Da waren 4,50 DM noch zuviel! Demnächst bitte wieder ein Heft voll (!) mit Tips und Tricks!

2.) Comic: Spacerat is' nicht übel! Aber Donald Bug gefällt MIR auch! Seit den Einzelbildcomics find' ich ihn richtig gut! Mein Vorschlag: Donald im Vorwort, Spacerat im Feedback!

3.) Nu' will ich mal meinen Senf zum Thema Erpressung loswerden: Die ASM macht meiner Meinung nach einen Fehler: Ihr druckt immer die vollständigen Adressen von z. B. Gewinnern bei Grafic/Sound Top-Ten ab! So z. B. kommen die Erpresser zu ihren Adressen! Name und Ort reicht doch auch, oder!

4.) Ein Vorschlag: Erweitert eure Jahresumfrage doch um folgendes: – Bester Soundprogrammierer, – Beste Spielidee, – bestes Spielcover!!!

5.) Eure Berichte sind echt gut, bis auf eins: Vergleicht doch mal 16- und 8-Bit-Versionen! Z. B. Terramex: 16-Bit-Hit; 8-Bit-Shit!

6.) Nun noch 'ne Kurzkritik: Mikrowelle, Hotline, Test, Berichte sind super! Software-Bibliothek, Secret-Service, Dauerpower, Feedback: mehr, mehr, mehr!!!!!!!!!!!!!! usw.

Little Fossi

(Anm. d. Red.: Wir finden unsere vierte Special eigentlich gar nicht so schlecht, zumal alles drin ist, was von vielen Lesern immer wieder gefordert wurde, z.B. die gesammelten „Secrets“ und natürlich auch 'ne Menge Tips und Kopfnüsse. Die Erpressungsfälle hat es bei unseren Gewinnern noch nicht gegeben. Wir werden aber Deinen Vorschlag aufgreifen und die Straße in Zukunft nicht mehr veröffentlichen. Das ist ja kein Problem. Die Jahresumfrage ist ja nun gelaufen, aber vielleicht denken wir dran, die vom nächsten Jahr entsprechend zu erweitern. Vergleiche von 8-Bit- und 16-Bit-Fassungen sind eigentlich immer bei den Konvertierungen zu finden.)

„Bewertung und noch so'n paar Zeilen“

Eure Zeitschrift ist wirklich Computer-geil!! Zuerst habe ich nur eine Frage: Gibt es Hostages eigentlich für den C64/128? Jetzt eine kleine Bewertung der ASM:
Titelbild: Ganz in Ordnung.
D. Bug: Witzig! Kann man nichts gegen haben.
Schreibstil der Redaktion: Toll, lustig und vor allem informativ.
Poster: Das verschnittene Afterburner-Poster war wohl nichts, oder??
Feedback: Super!!
Spacerat Comic: Erst mal sehen, was als nächstes kommt.
Flop-Ten / Flop des Monats: Ich finde es total gut, wenn ihr die Spiele ordentlich zusammensch.... (sorry)
Das wäre erst einmal die Bewertung.
Bringt doch bitte mehr Tests von: „Baller-Otti“ und „Granaten-Bernd“, denn das sind die lustigsten Tests. (Die anderen sind natürlich auch gut.)
Nun einige Zeilen an die Leser: Vielleicht habt ihr ja die ASM Special Nr. 4 und Ihr seht sicher auch, wie dünn die ist. Schreibt mehr zum Secret-Service! Andere Leser werden Euch danken.

The Rapper

(Anm. d. Red.: Hostages soll es auf dem C-64 geben. Wir wissen aber leider noch nicht, wann! Dem Aufruf, Tips an den Secret-Service zu schikken, können wir uns nur anschließen. Nicht, daß nicht genug Leute schreiben, bloß, daß sich alle immer EIN UND DASSELBE Spiel auszusuchen scheinen (seufz!). Wir haben mindestens 60 bis 80 Komplettlösungen zu „Zak McKracken“, und kaum einer schickt mal'n Tip zu Spiel X oder Y. Allerdings finden wir's toll, daß soviele Leute beim Hint-Hunt mitmachen. Es hat sich gezeigt, daß meist irgendein ASM-Leser unter den vielen Tausenden auch die Lösung zu einer bestimmten Frage weiß. Finden wir super, wenn man auf diese Weise „Zeit und Raum“ überbrücken kann.)

„Grauimporte“

Ich hab da mal eine Frage: Gestern habe ich mir in einem Kaufhaus 2 Programme (C-64) gekauft. Es waren „Tetris“ und „Andy Capp“ von Mirrorsoft. Weil beide sehr billig waren (9,95 DM pro Spiel) und weil beide ASM-Hits waren, nahm ich sie einfach mit. Als ich aber am nächsten Tag zuerst „Tetris“ in meinen C 64'er einlud und einlud und einlud......
passierte NICHTS.! Der Screen war seit ca. 7 min. schwarz; in der linken oberen Ecke stand der Name des Programmes. Das gleiche bei „Andy Capp“ Als ich dann in ASM 4/88 auf Seite 75 eine Tetris-Anzeige sah, bemerkte ich auch den kleinen grünen Kreis mit dem Hinweis auf Grauimporte. Meine beiden Mirrorsoft-Produkte enthalten keine deutsche Anleitung! Jetzt meine Fragen: Habe ich wirklich zwei Grauimporte gekauft? Wenn ja, was soll ich jetzt tun?

David Bach, Wilhelmshaven

(Anm. d. Red.: Ob ein Programm läuft, oder nicht, hat nichts damit zu tun, ob es ein sogenannter Grauimport ist. Du kannst nur versuchen, die Programme in dem Kaufhaus, wo Du sie gekauft hast, gegen lauffähige umzutauschen. Zur Erklärung aber kurz noch was zu „Grauimporten“. Als Grauimporte werden Programme bezeichnet, die z.B. von Händlern direkt aus dem Ausland (z.B. aus England) bezogen werden und nicht über die entsprechende DEUTSCHE Vertriebsfirma, die einen Vertrag mit dem Software-Hersteller hat. Grauimporte sind nicht verboten, und das Programm ist dasselbe. Bloß fehlt z.B. die deutsche Anleitung zum Programm oder sonstige Dienstleistungen der deutschen Vertriebsfirma.)

„Gefährliche Methoden“

Ich gehöre zu den Raubkopieren, die mit sehr vielen Leuten Kopien über den Postweg tauschen. Ich selbst tausche mit über 30 Leuten im In- und Ausland. Vor einiger Zeit hörte ich von einer Methode, Porto-Kosten zu sparen. Man solle die Briefmarken mit Tesa-Film oder mit Haar-Spray bearbeiten, und so könne man nach Benutzung den Poststempel ohne Schwierigkeiten wieder entfernen. Ich machte mir dieses zunutze, aber schon bald darauf fiel ich „auf die Nase“. Die Post erfuhr davon, zum Teil durch Blödsinn anderer, und ich wurde wegen Gebührenhinterziehung angezeigt. Bald stehe ich vor Gericht. Ich möchte alle darauf hinweisen, daß so etwas nicht als Kleinigkeit, sondern als Betrug behandelt wird, und daß man 100 % früher oder später dabei erwischt wird. ...

Mirko of T. E. G.

(Anm. d. Red.: Der Brief spricht wohl für sich...)

„Namenlos“

Ich finde es echt sch.... von Euch, daß Ihr meinen Namen bei den Tips zu „Zak Mc Kracken“ (1/89) nicht abgedruckt habt.
Ich weiß nicht, ob noch andere die Lösung zu Euch geschickt haben, doch der abgedruckte Text war fast im gleichen Wortlaut geschrieben, wie der, den ich euch geschickt habe. Wenn schon vielen anderen Lesern geholfen wird, sollte auch der Name des Tipgebers abgedruckt werden. Ansonsten ist Eure Zeitschrift echt super!

Nobody of M.C.F., Heidelberg

(Anm. d. Red.: Ohgottogott! Lieber Nobody und alle anderen ca. 80 Leute, die auch noch Lösungen zu



„Zak McKracken“ geschickt haben: Nachträglich noch vielen herzlichen Dank. Wir haben eine Lösung herausgegriffen und leider vergessen, den anderen Einsendern zu danken. Ca. fünf Leser haben sich bei uns gemeldet, die ihre Tips erkannt haben wollen. Daß so was im Wortlaut ähnlich sein kann, ist bei so vielen Einsendungen klar. Tut uns leid, daß wir den „Rundumschlag-Dank“ verbaselt haben.)

„Linksradikal“

Ihr seid eine linksradikale Computerzeitschrift! Ich habe nämlich einmal aus allen ASM's des Jahrganges 1988 folgende Bilanz gezogen:
1. Ich habe mir einmal alle Donald-Bug-Abenteuer von '88 reingezogen und habe festgestellt, daß dieser 30mal nach links, 8mal nach rechts und nur 2mal den Leser direkt angeschaut hat.
2. Auf allen ASM-Hitsternen schaut D.Bug nach links.
3. Im Jahr 1988 wurden 101 Hitsterne vergeben, davon standen 63,4% auf der linken und 36,6% auf der rechten Seite.
4. Manfred sieht so aus, als ob er so weit links stehen würde, daß nicht einmal die Mafia für ihn Verwendung hätte.
5. Kommen wir nun zu den Testberichten:
Also, der große, linke Chefredakteur hat natürlich die meisten Testberichte verfaßt (12,2%). An zweiter Stelle steht Martina mit 10,4%, dritter ist Bernd Z. mit 8,8%, dann an 4. Stelle steht Ulrich Mühl (8,0%) und das Schlußlicht in dieser Top 5 bildet Michael Suck, der immerhin noch 6,4% der Testberichte verzapft hat.
6. Das mieseste von Euch bewertete Game war 1988 „Rocky“ von Robtek für den Amiga (2, 0, 1, 0, 0)
7. Der lustigste Leserbrief 1988 ist nach einer Umfrage der von René Schranz und Armin Angelhuber verfaßte Brief „Namen gibt's“ aus ASM 8/9 1988.
8. Der längste Leserbrief kommt von einem nur der ASM Red. bekannten Menschen und heißt „Unheilige Allianz“. (ASM 12/88).
9. Die größte Schande war im letzten Jahr die Erpresseraffäre mit M. Scussolini.
10. Das wohl brutalste Spiel ist Manhatten Dealers, oder Schlarbarian von Palace Software (Namen wegen Indi geändert), jedenfalls waren wir uns da noch nicht sicher, welches Game brutaler ist.
11. Laut Top 30 ist das Spiel des Jahres 1988 nicht FM 2 sondern ein indiziertes Spiel von Ocean mit Namen Platomba (Namen von mir geändert).

The GSS-Service

(Anm. d. Red.: Vielen Dank für Deine linke Statistik. Kein Kommentar...)

„Noch mehr“

... Jetzt möchte ich mich über den Brief „Mehr, mehr, mehr ...“ von einem C-64 Freak auslassen: Ich finde er (sie??) hat ganz recht. Jeder will als etwas gelten, immer die neuste Soft haben, um damit vor anderen Leuten gut dazustehen. Darum geht es ja in der Tauscherei. Warum wohl sonst will man immer mehr Kontakte, man kann sich doch mit 2 oder 3 begnügen, oder?? Wenn man zum Beispiel ganz große Gruppen nimmt... Diese und ähnlich bekannte Crews werden von jedem Freak gut angesehen. Die Gier nach neuer Software ist groß, man rennt jeden Tag zur Post und hofft auf etwas Neues, um wieder besser zu sein als der Freund. Ich stimme ihm voll zu, diesen „C-64 Freak“.

Ace of Hutch

„Zak McKracken“

...Und nun zu Zak McKracken: Die Lösung habt Ihr schon abgedruckt aber das Spiel noch nicht vorgestellt. Da kann man mal sehen, wie bescheuert Ihr seid....

Tim S., Karsten M., Gelsenkirchen

(Anm. d. Red.: Nee, sind wir nicht! Wir haben nämlich in der ASM 11/88 das Programm kurz „im Blickpunkt“ vorgestellt und dann gleich die Kopfnuß gebracht, ohne nochmal Platz für einen Extra-Testbericht in Anspruch zu nehmen. Blickpunkt und Kopfnuß zusammen tun's nämlich auch! Oder etwa nicht? Wenn man die Wahl hat, entweder ein neues Programm vorzustellen, oder ein Programm, von dem man Blickpunkt-Bericht und Kopfnuß hat, nochmal zu testen, was würdet Ihr tun? Wir haben uns für ein neues Programm entschieden. Deswegen sind wir noch lang nicht bescheuert.)

Dieser Brief von Andreas Katerkamp und Patrick Tappe aus Ochtrup ist an alle gerichtet, die die immer wieder vorkehrenden tödlich langweiligen Leserbriefe an die ASM schreiben.

Brief der 398!
Hiermit starte ich meinen 398.Versuch, in das Feedback der ASM reinzukommen.(ZKein Wunder...). Zuerst einmal das schon übliche Lob (Gähn...): Ihr seit einfach super!!! (Boh is'der Brief langweilig...) Doch nun zu meinen Anliegen: (immer dasselbe) Euer Cover gefällt mir gut, das Feedback ist interessant und abwechselungsreich, der SeCret Service ist sehr hilfreich und der ASM-Hit-Stern sollte meiner Meinung nach nicht so oft vergeben werden. Jetzt noch schnell einen Vorschlag zum "Donald Bug-Problem" (hahaha): Setzt ihn doch einfach in jede zweite Ausgabe rein, damit jeder auf seine Kosten kommt (mieser Vorschlag, wie immer). So, jetzt reicht es aber (Gott sei Dank), denn der Brief soll ja nicht zu lang werden(es ist sowieso schon jedes Wort zu viel).

Macht weiter so (mußte ja kommen)

Ludger Langeweile

„Kritik“

Nachdem ich nun schon seit fast einem Jahr Eure Zeitschrift lese, denke ich, daß es jetzt an der Zeit ist, mal meine Meinung und meine Kritiken zu schreiben. Also, „Donald Bug“ könnt Ihr ruhig weglassen, das ist ja schon fast krankhaft, wie Bayer da versucht, bärtige, alte und niveaulose Gags zu „zeichnen“. Super finde ich dagegen die Spacerat, die nämlich nicht nur geil gezeichnet ist, sondern auch noch einen annehmbaren joke rüberbringt ... WEITER SO !!! Gut finde ich auch, daß Ihr solche Sachen, wie das „Computer unser“ abdruckt.
Übrigens kommt es oft vor, daß Ihr ein Spiel (bzw. Demo) testet, und dieses Spiel bzw. der Test motivieren mich dann, in den Läden und Zeitschriften nach dem Spiel auszuschauen. Als ich das Spiel auch nach langem+Suchen nirgends finden konnte, war ich voll enttäuscht und dachte mir halt, daß das Game noch kommen wird. Doch als ich es auch noch einen Monat später nicht finden konnte, gab ich die Hoffnung auf. (Das Spiel wurde bei Euch unter dem Namen Explora Time Run vorgestellt.) Jetzt sah ich im ASM-Special Nr. 4 plötzlich Tips zu dem Spiel, das ich so lange gesucht hatte; als ich jedoch auf den Titel schaute, hieß das Adventure jetzt: Chrono Quest ... (Die Grafiken waren jedoch identisch und der Spielverlauf wurde ähnlich geschildert.) Nun meine Frage: Ist „Chrono Quest“ das gleiche wie „Explora Time Run“? Und wenn ja, so fände ich es gut, wenn Ihr irgendwo in Eurem Magazin eine Extra-Ecke einführen könntet, in der Ihr schreiben würdet, wenn Titel geändert werden, wie die Games jetzt heißen. Denkt mal drüber nach ...

Steve Ritter, Bad Waldsee

(Anm. d. Red.: Lieber Steve, „Chrono Quest“ und „Explora Time Run“ sind ein und dasselbe (mit einigen Verbesserungen). Wir haben das übrigens auch gemeldet, und zwar in der ASM-Ausgabe 12/88 in den Nachrichten auf Seite 128 gleich links oben. Wenn sowas vorkommt, dann geben wir's normalerweise in den Nachrichten bekannt.)

„X-Copy“

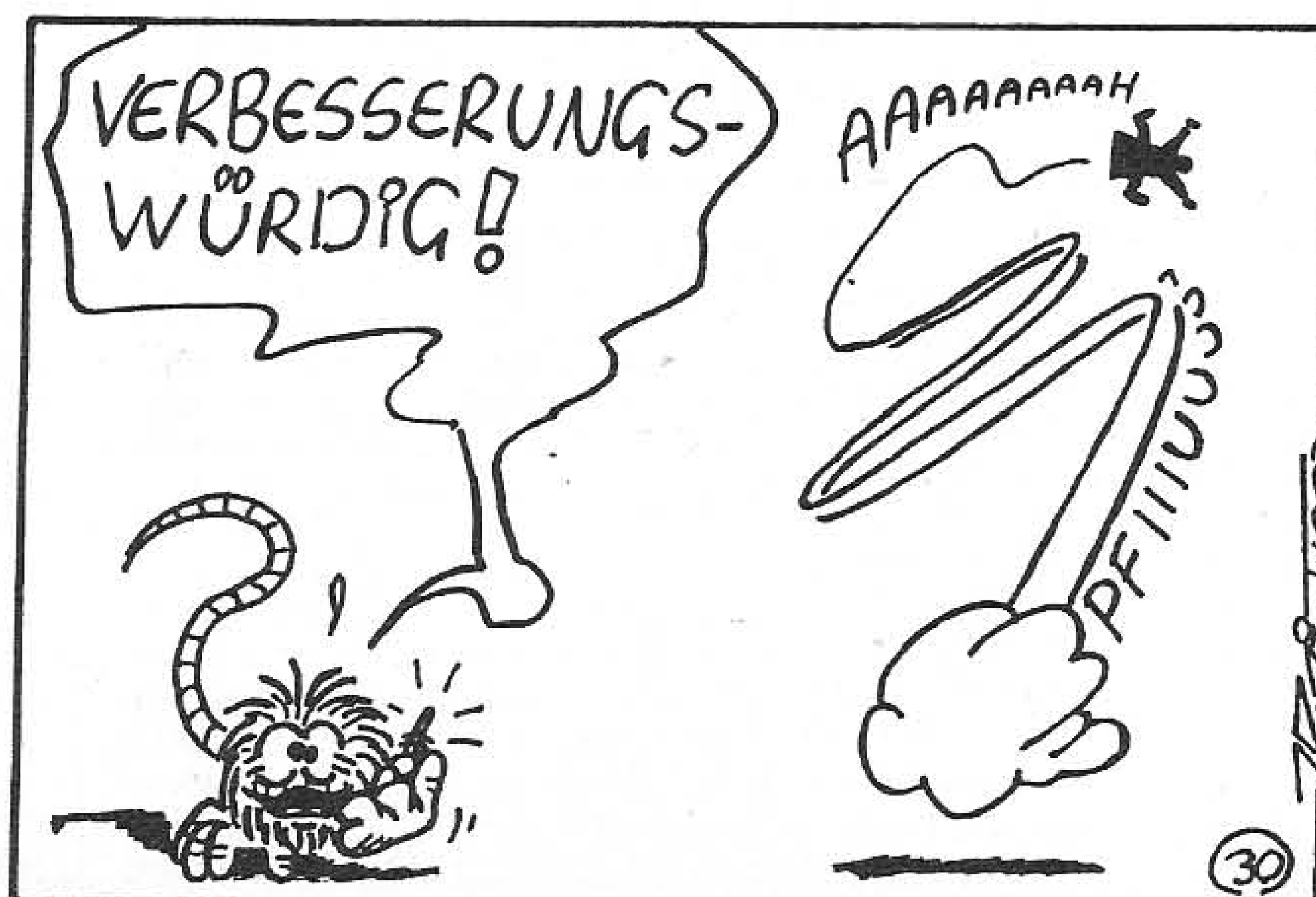
Betr.: X-Copy vorgestellt Heft 1/89 S. 124 Amiga 500
Ich bin ein Fan vom Amiga (auch ASM). Ich habe in dem Heft 1/89 von diesem Progr. X-Copy gelesen, jetzt möchte ich dieses Progr. kaufen, aber ich weiß nicht wo? Ich bin Ihnen dankbar, wenn Sie mir eine Adresse oder dieses Progr. besorgen. Bitte Antworten Sie bald. Danke im Voraus.

Bernd Winker, Vöhrendach

(Anm. d. Red.: Wenn Du das Programm bei Deinem Softwarehändler nicht bekommst, frage doch mal direkt bei Cachet nach. Adresse auf der Generalkarte.)

Spacerat





mit Interesse verfolge ich die langanhaltende Diskussion innerhalb der Leserbrief-Spalte der ASM und anderweitig (beispielsweise im Rahmen von Fernsehdiskussionen beim Westdeutschen Rundfunk). :Die Diskussion läßt sich in einige Fragenkomplexe zusammenfassen, die ich nachfolgend beantworten möchte:

I. Identität der geschilderten Fälle:
Sämtliche in dem Interview erwähnten Fälle haben sich so tatsächlich ereignet. Sie stellen nur eine Auswahl dar. Diese Auswahl könnte noch beliebig verlängert werden. So haben wir beispielsweise nunmehr den größten minderjährigen gewerblichen Software-Piraten ermittelt. Dieser 16jährige Junge hatte allein über 110 Ariolasoft-Titel "im Sortiment" und hat die Raubkopien für DM 6,00 (inkl. Diskette) verkauft.

II. GEMA und Leerdiskettenabgabe
Insoweit haben viele Leser wohl falsche Vorstellungen von der GEMA. Die Tatsache, daß beim Kauf leerer Musikkassetten eine sogenannte Leerkassettenabgabe entrichtet wird, berechtigt ausschließlich zur Anfertigung von Kopien urheberrechtlich geschützter Musikwerke zu eigenen Zwecken. Die im Bereich der Software üblichen überregionalen Tauschaktionen, Angebotslisten etc. wären auch im Musikbereich unzulässig. So hat beispielsweise das Amtsgericht Stuttgart jemanden zu einer Geldstrafe verurteilt, der eine Radiosendung mitgeschnitten hat (soweit zulässig) und später den Entschluß faßte, über eine Kleinanzeige in einer Tageszeitung Kopie dieses Mitschnittes anzubieten (unzulässig). Diese Verurteilung erfolgte obwohl der Betreffende kein einziges Vervielfältigungstück weitergegeben hat. Sie wurde allein wegen des unzulässigen Anbietens ausgesprochen.

Im übrigen ist im Bereich der Software eine Leerdiskettenabgabe - anders als bei der Musikcassette - nicht praktikabel, da hier keinerlei relativ konstanten Maßgrößen anzutreffen sind. Eine C 60-Musikcassette kann 60 Minuten Musik aufnehmen. Eine 5,25-Zoll-Diskette kann für den C 64 mit 720 KB oder für einen AT mit 1,2 MB formatiert und beschrieben werden. Bespielte Musikcassetten kosten in etwa von DM 5,00 bis DM 25,00. Demgegenüber kann sich auf einer 5,25 Zoll Diskette ein billiges Computerspiel für DM 15,00 oder ein teureres Anwenderprogramm für DM 15.000,00 befinden. Bei den Musikcassetten ist die gewerbliche Benutzung eine vernachlässigbare Größe. Die fraglichen Cassetten finden allenfalls bei Telefonanrufbeantwortern Verwendung, da auch sämtliche verbreiteten Diktiersysteme mit kleineren Cassetten arbeiten. Demgegenüber kann man nach meiner Erfahrung davon ausgehen, daß im Bereich des Commodore C 64 ca. 90 % aller Disketten mit Raubkopien bespielt werden. Im Bereich der AT's kann man umgekehrt davon ausgehen, daß mindestens 90 % der Disketten für Datensicherungen verwendet werden. Ich habe beispielsweise in meinem Büro in jeder Akte eine 3,5-Zoll Diskette, auf der alle meine Briefe in dieser Akte gespeichert sind. Wenn ein Vorgang abgeschlossen ist, wird die betreffende Diskette neu formatiert. Im Augenblick habe ich im Bürobereich ca. 600 Disketten im Einsatz. Würde eine Leerdiskettenabgabe eingeführt werden, so würde ich mit diesen 600 Disketten letztlich die Anfertigung von Kopien von Computerspielen mitfinanzieren, was ich persönlich nicht richtig finde.

III. "Beim Tauschen entsteht kein Schaden"
Ich kann diese Meinung nicht teilen. Es ist egal, ob man eine Ware gegen eine Ware oder eine Ware gegen Geld "tauscht". Wenn jemand in einem Kaufhaus zwei Walkman gestohlen hat und will einen Fotoapparat, so kann er als Hehler einen Walkman verkaufen und mit diesem Erlös sich einen preisgünstig angebotenen, ebenfalls gestohlenen Fotoapparat erwerben oder er kann gleich den gestohlenen Walkman gegen den gestohlenen Fotoapparat tauschen. Ich vermag hier keinen Unterschied zu erkennen.

IV. "Die Preise für Computerspiele sind zu hoch"
Wenn weniger kopiert würde, könnten auch die Preise fallen. Im Augenblick muß man zumindest bezüglich des C 64, des Amiga und des Atari ST davon ausgehen, daß ein Computerspiel, das irgendwo auf der Welt auf den Markt kommt, spätestens nach einer Woche per Diskette oder per DFÜ als Raubkopie in Deutschland ankommt. Die Verbreitung in der "Szene" dauert anschließend maximal drei Wochen. Demgegenüber müssen die Anbieter von Original-Software noch die ausländischen Anleitungen übersetzen und drucken lassen, den Fachhandel informieren, die Auslieferung an den Fachhandel durchführen etc.. Was innerhalb von den vier Wochen nicht verkauft ist, kann anschließend im wesentlichen nur noch an die "Oma verkauft werden, die ihrem Enkel ein Computerspiel zum Geburtstag schenken möchte". Die sehr hohen Herstellungs- und Vertriebskosten müssen somit innerhalb der ersten vier Wochen erwirtschaftet werden, da ansonsten das Computerspiel ein Verlustgeschäft ist.

Im übrigen bin ich der Meinung, daß die Computerfreaks auch über die erforderliche Kaufkraft verfügen. In den vergangenen fünf Jahren wurden über 3 Mio. Computer in der Bundesrepublik Deutschland verkauft, die üblicherweise von Computerfreaks benutzt werden (beginnend bei den alten TI 99 a, VC 20 etc. über den C 64 (ca. 1,7 Mio verkaufter Exemplare) bis zu dem Amiga und dem kleineren Atari ST). Eine gewerbliche Anwendung der fraglichen Rechner findet praktisch nicht statt, auch wenn es gelegentlich spektakuläre Einzelbeispiele hierfür gibt. Mit dem C 64 kann man nach meiner Ansicht keine vernünftige Textverarbeitung machen. Wenn man davon ausgeht, daß von den über 3 Mio. Rechner 5 % überwiegend gewerblich genutzt werden, ca. 1 Mio Rechner zwischenzeitlich nicht mehr benutzt werden oder zerstört sind, so verbleiben noch ca. 2 Mio funktionsfähige Rechner bei Computerfreaks. Wenn jeder Computerfreak pro Woche DM 5,00 für zwei Briefe zu je DM 1,30 und 3 No Name-Disketten für je DM 0,80 investiert, so ergibt dies jede Woche eine Kaufkraft von DM 10 Mio. oder auf das Jahr umgerechnet eine halbe Milliarde DM. Würde nur ein Teil dieser Kaufkraft nicht in die Beschaffung von Raubkopien, sondern von Original-Programmen investiert werden, so könnten auch nach meiner Ansicht die Preise deutlich fallen. Niemand wird sagen können, daß DM 5,00 pro Woche ein zu hoher Betrag für einen Computerfreak ist.

Mit freundlichen Grüßen

Günter Frhr. v. Gravenreuth
Rechtsanwalt, Dipl.-Ing. (FH)

„Zwei Fragen"

Ihr seid die beste Computerzeitschrift die zur Zeit auf dem Markt ist. Ich hoffe, daß Ihr in Zukunft Eurem Stil treu bleibt und Euch nicht von irgendwelchen Miesepetern, die immer etwas zu nörgeln haben, beeinflußen laßt. Jetzt noch 2 Fragen:

1. Warum hat Starglider II (Test 12/88 Seite 89) keinen Hitstern bekommen? War kein Platz mehr auf der Seite?

2. Warum wurde im Heft 12/88 im Feedback (Seite 22) bei dem Brief mit der Überschrift „Verkrüppelter Softwaremarkt" der Name des genannten Spiels unkenntlich gemacht? Ich gehe davon aus, daß es sich dabei um das Spiel Xxxxxx Xxxxxxx handelt, das meines Wissens vom Index gestrichen wurde.

The Eagle of Level 10

(Anm. d. Red.: Zu 1. Könnte sein, es ist zumindest die einfachste Erklärung. Die schwierige Erklärung verraten wir nicht. Nein, Quatsch, natürlich... Es ist so, daß „Blickpunkte" keine Hit-Sterne kriegen. Einfach so, aus Prinzip. Jetzt zu 2. Das wurde genauso unkenntlich gemacht wie jetzt bei Deinem Brief, weil es inzwischen nämlich schon wieder auf dem Index ist. Gerichtlich kann man eine Indizierung nämlich nur wegen „Verfahrensfehler" angreifen. Danach wiederholen die Jungs vom Index das ganze Verfahren einfach nochmal richtig, und schwupps, ist das Programm wieder da, wo es schon mal war. Auf dem Index nämlich.)

„Senf"

In der Hoffnung auch einmal in Ihrer Super-Zeitschrift meinen Senf dazuzugeben, schreibe ich Ihnen. 1. Diesem C-64 Freak kann man nur zustimmen, denn ein Trainer macht ein Spiel doch erst so reizvoll. Nehmen wir doch das Spiel „xxxx" oder besser 1924: Ohne Trainer kann vielleicht auch ein guter Spieler bis zum großen Flieger, aber mit dem Trainer, iat das keine Frage mehr! Oder?

2. Microwelle: Dachte ich doch einige Zeit, Ihr würdet auch auf niedrige Software stehen, aber, Ihr setzt ein Spiel mit 25,- DM an. Ich finde, der

Preis ist immer noch zu hoch!
3. Bazar: Diese hellroten Disketten mit dem ASM-Aufkleber sehen spitzenmäßig aus. Könntet Ihr die nicht auch als Leerdisketten, zu einem sozialen Preis (bis 1,- DM) herausbringen?
The Rat out of Hell

(Anm. d. Red.: Wir finden 25 DM für ein Programm aus der Microwelle eigentlich angemessen. Mit den hellroten Disketten, mal sehen... Kommt bestimmt auch drauf an, wieviel Leute sich dafür interessieren. Andererseits würden wir natürlich auch in Teufel's Küche kommen, wenn Raubkopien auf Disketten mit ASM-Labels irgendwo auftauchen, womit wir ja immerhin rechnen müßten...)

„Viele Fragen"

Ich kann's einfach nicht lassen, irgend etwas zu schreiben! Ich hoffe, daß ich jetzt mal in das Feedback komme, nach meinen 5 oder 6 Briefen. Also einmal vorweg, Ihr seid super!
Und jetzt gleich ein paar Fragen und Vorschläge!
1. Hebt Ihr die ganzen Programme auf und wenn ja, wo?
2. Da die Spiele ja so Unsummen von Geld kosten, wie bezahlt Ihr denn eigentlich das Ganze?
3. Könnt Ihr vielleicht mal ein Preisausschreiben machen, wo man einen Ausflug in Eure Redaktion machen kann? (Müssen ja nicht viele sein!)
4. Von wem bezieht Ihr Eure Programme? (Ich meine von welcher Versandfirma?)
5. Was macht Ihr mit den ganzen Feedbackbriefen (z. B. meinem)? Hebt Ihr die auf? Oder schmeißt Ihr die notgezwungener Maßen weg?
6. Druckt Ihr nur Briefe ab, die rechtschreibmäßig einigermaßen in Ordnung sind oder je nach Thema?
Heiko Brendel, Gau-Algesheim

(Anm. d. Red.: Zu Deinen Fragen: 1. Ja, in unserem Archiv. 2. Wir bekommen die Games zum Teil von den Software-Herstellern, zum Teil werden wir von Versandfirmen oder Vertriebsfirmen bemustert. 3. Mal überlegen... 4. Siehe Antwort zu Frage 2. 5. Bis jetzt haben wir noch alle aufgehoben (auch im Archiv). 6. Wir drucken die Briefe je nach Thema ab.)

„Reaktion auf Leserbriefe"

Auf Heilig Abend habe ich mir Eure neuste Ausgabe (1/89) gekauft und gleichzeitig noch die 4. Sonderausgabe. Beide habe ich trotz des hohen Feiertags förmlich runtergeschlungen. Natürlich habe ich auch das FEEDBACK mit sehr hohem Interesse gelesen. Da dachte ich mir, ich sollte Euch einmal schreiben, was ich von einigen Briefen halte.
1. Den Brief mit der Überschrift „Test" finde ich echt das Letzte. Nur weil irgendein Möchtegernfreak mal ausprobieren wollte, wie schnell man ins Feedback kommt, druckt Ihr ihn auch direkt ab. Meiner Meinung nach war das von Euch nur eine platzfüllende Notlösung. Ein kleines Armutszeugnis für Euer sonst (meistens) interessantes Feedback. Auch habe ich mich darüber geärgert, weil dies nicht mein erster Brief an Euch ist.
2. Ich kann in diesem Punkt „Opas und Super-Gründe" dem Christoph Vaessen voll Recht geben. Bei den Filmen mit FSK ist es genau das Gleiche. Es gibt Filme, die erst ab 18 sind, wo man das auch voll verstehen kann, aber es gibt auch wieder andere Filme, die würde ich gerade mal ab 12 freigeben, weil wegen ein oder zwei Leichen oder Liebesszenen (Top Gun läßt grüßen (FSK: 16!!) kann ich nicht den ganzen Film, der sonst sehr interessant und spannend ist, im Alter höher setzen.
Aber jetzt wieder zum Computer. Die Herren von der BPS indizieren oft die besten Spiele. Xxxxxxx z. B. ist meiner, und nicht nur meiner Meinung nach, mit, wenn nicht sogar das beste Spiel, was der Hubschraubersimulationsmarkt zu bieten hat. Da haben sich die Programmierer mal aufgerafft und super Spielwitz mit einer halbwegs schnellen Grafik auf dem 64'er hinbekommen, schon war es wieder weg, weil eine Mission gegen den Osten ging. Doch ich (17 Jahre) kann da noch unterscheiden, zwischen Realität und Spiel. Da gebe ich auch „The KPR Syndicate Inc." recht, daß man ab 14 strafmündig ist, aber erst 18 sein muß, um zu unterscheiden, zwischen Recht und Unrecht auf dem Computer: lächerlich !!!!!!
3. Spacerat! Echt nicht schlecht, wobei man aber der Fairness halber zur Verteidigung von DB sagen muß, daß Spacerat wohl viel einfacher zu zeichnen ist (nicht so viele Einzelheiten). Aber ich konnte über Spacerat direkt lachen, was man bei DB nicht über den Inhalt, sondern höchstens über die Zeichnung selbst sagen kann.
4. „Nie wieder Originale". Zu diesem Brief von M. C. G. ist zu sagen, daß ich Elite auf dem Amiga auch schon seit Ende Oktober hätte haben können, dies aber nur eine Vorabversion war, die deshalb auch öfter abstürzte. Letzlich habe ich mir „Elite" als Original gekauft und ich muß sagen, daß es sein Geld voll wert ist.
K.R.C. from The New Generation

(Anm. d. Red.: Hi K.R.C., der Brief mit dem „Test" war keine Notlösung. Mitnichten! Er sollte nur verdeutlichen, daß man sehr schnell ins Feedback kommen KANN (besonders, wenn's so kurz ist), daß es also auch nicht darauf ankommt, wie oft jemand geschrieben hat, damit ein Brief ins Feddback kommt. Nehmt so ein paar Zeilen dorch nicht so tragisch! Durch diesen Brief ist nun wirklich kein Platz verschwendet worden (ca. 2 cm!!!!).)

„Immer mehr"

Ich habe mir gerade die ASM 1/89 gekauft und habe dann sofort das Feedback aufgeschlagen. Dort stellte sich mir ein Problem. Ich vermisse mal wieder meinen Leserbrief!!! (Nun schon zum 5.mal) Dagegen kann ein Freund von mir gleich bei seinem 2. Brief ins Feedback. Nun komme ich zum eigentlichen Anliegen meines Schreibens: der Leserbrief „Mehr, mehr, mehr..." aus ASM Nr. 1/89. Ich selbst kann das Problem des Autors nur bestätigen. Ständig neue Spiele zu kaufen, kann ich mir als „armer" Schüler gar nicht leisten. Jeder weiß außerdem, daß einem ein Spiel schon nach sehr kurzer Zeit über sein kann. Also bleiben einem ja nur noch Raubkopien über. In meinem Freundeskreis hat natürlich der einen gewissen Stellenwert, der die neuesten Spiele hat. Besonders die sind gut dran, die einen Bekannten in einer Großstadt haben. Denn dort gibt es ja logischerweise meistens schon früher die begehrten Raubkopien als z. B. in einem kleinen Dörfchen irgendwo in Oberbayern. Außerdem: Laden nicht einige Firmen mit ihren Anwenderprogrammen geradezu zum Kopieren ein??? Module mit Freezer kopieren ohne weiteres Originalspiele!! Also, wer ist da noch so blöd und kauft sich Spiele? Ich meinerseits bleibe jedenfalls bei den Raubkopien. So jetzt wünsche ich der gesamten ASM Redaktion noch einen guten Rutsch!
Euer Kermit

(Anm. d. Red.: Der letzte Satz klingt irgendwie wie „Ich bleib' jedenfalls beim Klauen". ......)

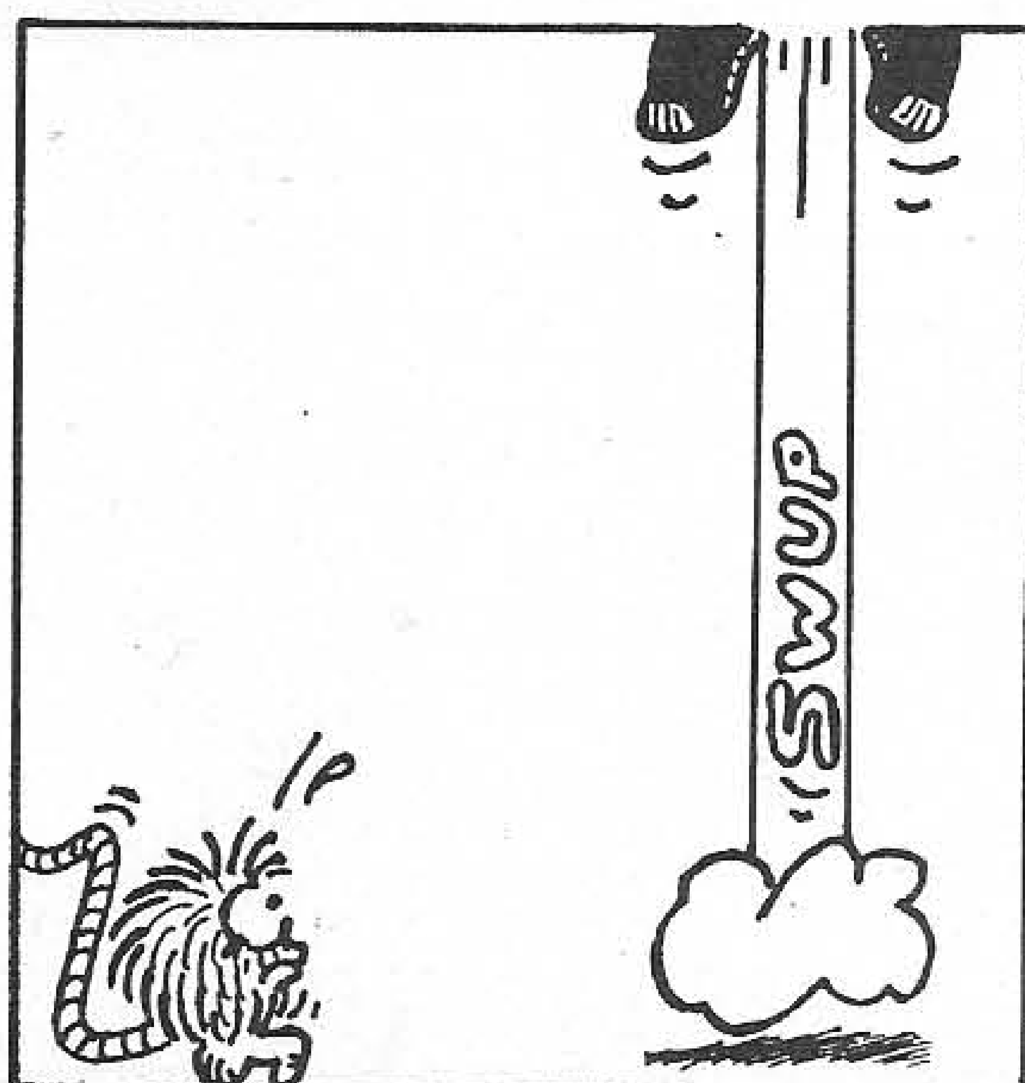


„Ideen"

Ich heiße Helge, bin 17 Jahre alt und ST-User. Meine Hobbys gehen in Richtung Computer, Kunst und S-Fiction. Ich beherrsche leider keine Computersprache (ich beschränke mich auf gekaufte Prg's (nicht nur Spiele)) und deswegen schreibe ich an Sie! Ich habe ungeheure Ideen für neue Computerspiele! Meiner Meinung nach müßten es absolute Marktreißer werden, aber ich habe leider keine Möglichkeit, meine Ideen in Computersprache umzusetzen. Ich hoffe, Ihr könnt mich mit einem kompetenten Programmierer zusammenbringen, dem ich meine Vorschläge, Ideen, Texte und Bilder unterbreiten kann, damit er daraus Computerspiele macht!
Meine Vorschläge gehen in die Bereiche „Simulation", „Strategie", „Rollenadventure"!
Helge Kloss, Wuppertal

(Anm. d. Red.: Wir sind leider keine Agentur, die Leute mit Ideen und Programmierer zusammenbringt, deswegen können wir Dir wohl kaum helfen. Wenn allerdings jemand Interesse hat, kann er sich ja bei uns melden. Wir geben Deine Adresse dann weiter. Die Chancen sind aber wahrscheinlich sehr gering, da es eine ganze Menge Leute mit ungeheuren Ideen gibt.)







„Schachecke"

So geht's ja wohl nicht! Da ich und ein paar Freunde von mir eifrige Computerschachspieler sind und bisher immer begeistert davon waren, wie verschiedene Systeme gegen den „Champion" in der Schachecke abgeschnitten hatten, waren wir sehr erstaunt darüber, daß sie urplötzlich in der ASM fehlte (wegen angeblicher, zu heftiger Kritik). Der IQ scheint ja sehr makaber zu sein, wenn eine strategische Rubrik entnommen und stattdessen Videospiele von Sega u. a. reingesetzt wird.
Diese ... Kritiker werden ja wohl mit dem Schrecken davonkommen, wenn sie einmal pro Ausgabe 1 Seite Schach überspringen müßten.
Es ist kein Ersatz für Schachfreunde, wenn diese Programme in einer anderen Rubrik genauso vorgestellt werden, wie alle besch... ('tschuldige, Frust mußte raus) Shoot 'Em Up Games, wenn keine interessante Gegenüberstellung mehr geboten wird.
Da Ihr die bisher einzige Zeitung seid, die so eine Schachecke für Computer-Schachprograme besaß, waren wir begeisterte Anhänger der ASM, aber so werden bestimmt nicht nur wir wohl oder übel Abstand von Ihrer Zeitung nehmen müssen, falls es sich nicht ändert.

Cobra 1 – The Master of Chess from Andernach

(Anm. d. Red.: Tja, bei uns gab und gibt es auch einige standhafte Verfechter der Schachecke, wie wir sie alle einmal kannten. Leider mußten wir sie zu Grabe tragen, weil tatsächlich so viele dagegen waren. Nun ist die Schachecke gestorben...(schluchz!) und wird es wohl auch bleiben. In stiller Trauer: Die hinterbliebenen Schachecken-Fans.)

„Fragen"

... Der Grund warum ich Euch schreibe sind ein paar Fragen:
1. Was ist eigentlich eine PLK???
2. Wieviel Zeichen hat ein KB (Kilo Byte) und ein MB (Mega Byte)?
3. Was macht Ihr eigentlich mit den Spielen, die Ihr testet? Gibt es eine Möglichkeit, die bei Euch billiger zu bekommen?
4. Was ist genau eine Indizierung?
Na, das war's schon. Danke im Voraus sagt

Martin R.

(Anm. d. Red.: PLK ist die Abkürzung für „Postlagerkarte". Ein Kilobyte hat 1024 Byte, ein Megabyte hat 1024 Kilobyte. Unsere Spiele? Wir archivieren sie. Nein, es gibt natürlich keine Möglichkeit, Spiele von uns billiger zu bekommen, weil wir keinen Programmversand betreiben, außer den paar Microwelle-Programmen. Eine Indizierung heißt, daß ein Programm nur noch „unter dem Ladentisch" und nicht mehr im Versandhandel zu beziehen ist. Außerdem muß man mindestens 18 Jahre alt sein, um es kaufen zu dürfen, und das Programm darf nicht mehr beworben werden. Das sind die Antworten in aller Kürze.)

„Tauschen und Leihen"

In der ASM-Ausgabe Nr. 1 fragte M.C.G. aus Köln, warum er Original-Programme nicht einem Freund leihen (ohne Geld dafür zu verlangen) oder tauschen könne. Sie seien schließlich sein Eigentum. Anlaß für die Frage war der Schriftzug auf einem Diskettenlabel: „Unautorisiertes Kopieren, Tauschen oder Leihen ist verboten!"
Wir befragten dazu den Software-Rechtsexperten Freiherr von Gravenreuth. Er erklärte, daß Original-programme selbstverständlich getauscht werden könnten. Lediglich das Ausleihen sei problematisch, da hier vor Gericht ein „Vorführ-Effekt" geltend gemacht werden könnte. Das gewerbliche Ausleihen von Software kann ohne weiteres verboten werden. Software-Vorführungen können u.U. strafbar sein. Jetzt kommt es darauf an, wie das Gericht ein solches Ausleihen bewertet (z.B. als „Vorführung" mit geldwertem Vorteil desjenigen, der diese „Vorführung" sieht).

Nun reichts aber!!!

Dies ist bereits unser 4. Versuch, in das ASM-Feedback zu kommen und laut Paragraph 13, Absatz 27 der ASM Leserrechtsverordnung, haben wir das Recht, daß unser Brief in Ihrer Zeitschrift abgedruckt wird. Außerdem regt es uns auf, daß dieser Aenes aus Dortmund so leicht mit seinem Testbrief ins Feedback kommen konnte. Also nehmt Euch dies zu Herzen, sonst bombadieren wir Euch mit unseren Briefen. Wir haben hier noch ein paar Dutzend Kopien rumfliegen, die nur darauf warten, bei Euch zu landen!!!
Wir, die größten Iron Malden Fans, sitzen vor unserem C-64 und genießen, die Ferien; hauptsächlich fressen wir unsere Weihnachtsteller auf und quälen uns mit einem Brief an die ASM. Von Zeit zu Zeit wechseln wir ins andere Zimmer auf den Amiga 1000 um und ballern ein wenig Firepower und Sidewinder (richtig weihnachtlich). Ihr müßt wissen, wir sind die 24 Bit Fanatiker (Amiga + C-64 (ha ha)).
Euer neuer Spacerat-Comic ist ganz lustig. Ihr könntet mehr davon bringen.
Wir wünschen Euch nachträglich fröhliche Weihnachten und ein gutes neues Jahr. Macht weiter so!!!

Eddie is watching you
Up the Irons

„Betr.: Unheilige Allianz aus 12/88"

Sehr geehrte Damen und Herren, Sie meinten, zu diesem Artikel gäbe es viel zu sagen. Dieser Meinung bin ich nicht. Vielmehr glaube ich, daß da schon alles gesagt ist. Hinzuzufügen wäre lediglich, daß in der ach so kaputten und verdienstlosen Software-Szene jeden Monat neue Anbieter wie Pilze aus dem Boden schießen (wie Sie aus dem Inseratenteil der einschlägigen Literatur ersehen können). Die leben alle vom „Draufzahlen". Wie die das wohl machen?

Werner Münch, Frankfurt

„Abo"

Euer Service der ASM im Abo ist so was von Scheiße!!! Ich kündige mein Abo der ASM zum nächsten Termin auf.
Man kann ja erwarten, daß das Heft wenigstens am gleichen Tag nach Hause kommt, wie es am Kiosk erscheint und nicht, wie bisher, einen Tag später ... Das ist Scheiße!

Volker Müller, Köln-Dünnwald

(Anm. d. Red.: Da immer wieder Verspätungen bei den ASM-Abos aufgetreten sind, haben wir jetzt den Abo-Versand neu organisiert. Damit dürfte es eigentlich keine Verspätungen mehr geben, sondern die Abo-ASM's müßten früher da sein als sie am Kiosk sind.)

„Leser ausklammern"

... Was anderes: Wenn manchen Leuten die ASM nicht paßt und jene über sie herziehen, dann sollen sie wenigstens die Leser ausklammern!!! Ich lasse mich weder als „9 – 11 jährigen" noch „pubertär anmutend" abstempeln! So geht's ja nun wirklich nicht! Ein Wort noch zu dem Jugendschutzsachdingsbums in der ASM 12/88: In Österreich gibt es keinen Index, und wir sind damit eigentlich ganz gut unterwegs. Ich lasse mir nämlich von keiner Behörde vorschreiben, was ich spielen darf und was nicht!
Noch viel Glück, viele Hits und ... einen schnellen Zeigefinger!

Gregor Stolz,
A-5061 Elsbethen

Auf vielfachen Wunsch drukken wir hier die ASM-Erscheinungstermine für das laufende Jahr ab. Also: Schon mal dick im Kalender anstreichen!

Ausgabe	Erscheinungstermine
3	24.02.89
4	31.03.89
5	28.04.89
6/7	26.05.89
8/9	28.07.89
10	29.09.89
11	27.10.89
12	30.11.89
1/90	29.12.89

Beifall und Pfiffe

Hallöchen! Hier haben wir mal wieder ein bißchen Platz verschwendet, um Euch eine neue Rubrik anzukündigen, die demnächst hier im Feedback ihren Platz finden soll. „Beifall und Piffe" heißt das Ganze, und hier soll's zur Sache gehen. Hier sollt Ihr die ständige Gelegenheit haben, von Euren positiven oder negativen Erlebnissen mit Softwarefirmen oder dem Service, mit bestimmten Programmen, Software-Fehlern usw. zu berichten und darauf aufmerksam zu machen.
Wir hoffen, daß Euch die neue Rubrik im Feedback gefallen wird. Wenn Ihr uns zu diesem Thema Eure Erlebnisse beschreiben wollt, dann richtet Eure Briefe wie bisher an den Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, Kennwort: „Beifall und Pfiffe". Wir sind gespannt!



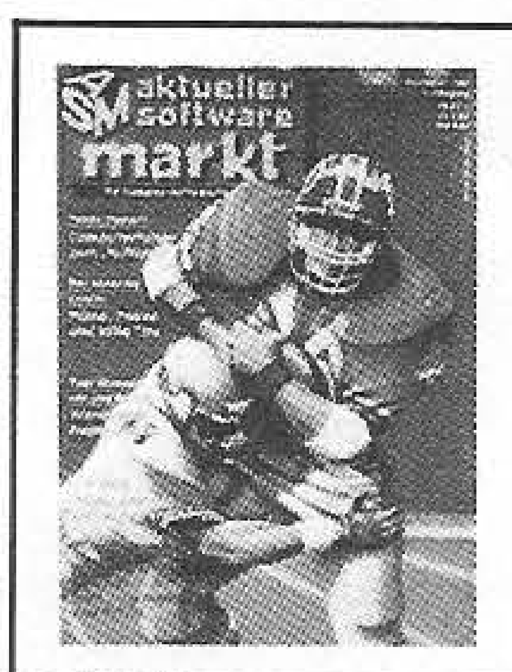
IHRE ASM-SAMMLUNG IST UNVOLLSTÄNDIG ?

Wir bieten Ihnen die Gelegenheit, Ihre ASM-Sammlung zu komplettieren.

ACHTUNG: Alle Ausgaben sind nur in einer begrenzten Anzahl vorhanden. Geliefert werden kann nur, solange der Vorrat reicht! Alle ASM-Hefte sind zum Stückpreis von 6,50 DM zu beziehen. Den Stückpreis der Sonderausgaben entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ausgabenummern!



10/87



11/87



12/87



4/88



5/88



7/88



9/88



10/88



11/88



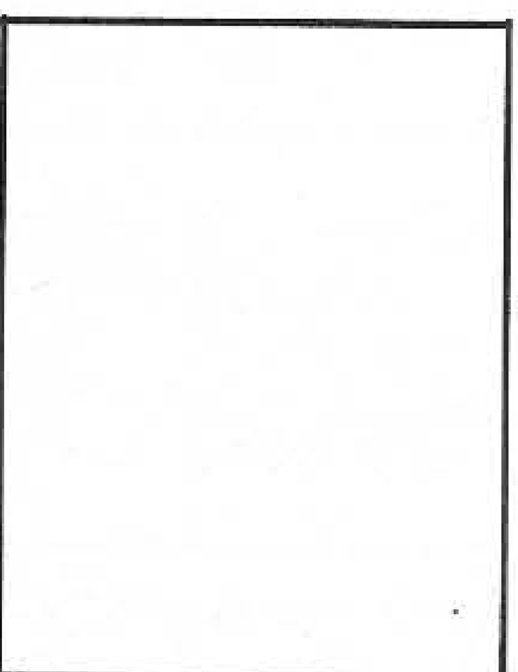
12/88



1/89



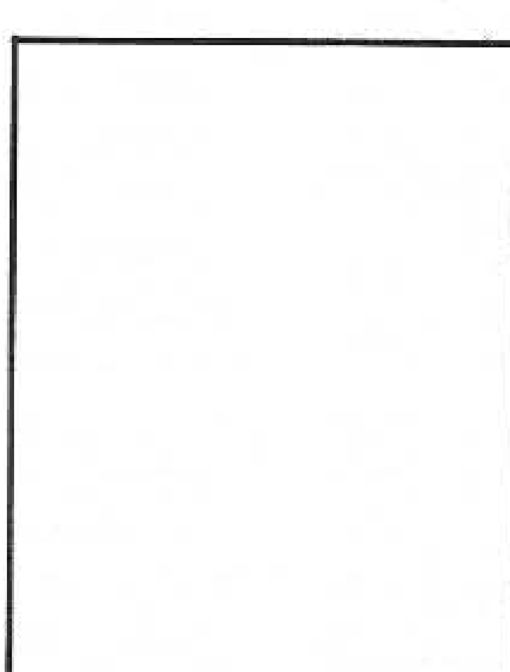
2/89

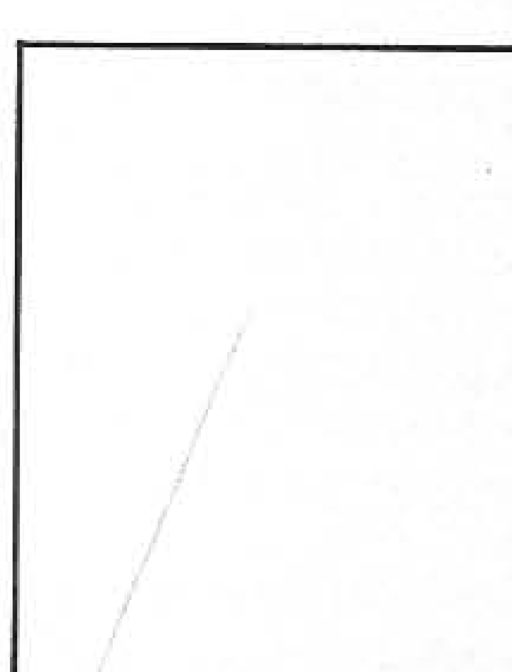













SONDERHEFTE - ASM



Nr.1 DM 9,80



Nr.2 DM 7,50



Nr.3 DM 7,50



Nr.4 DM 4.50

Zahlungsweise: Nur per Vorkasse (Verrechnungsscheck oder Bargeld)!
Nachnahmebestellungen sind nur bei Bestellungen ab 3 Exemplaren möglich.

Anschrift:
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH,
Versand-Service, Postfach,
3440 Eschwege.
Absender nicht vergessen!

Auf dem Wege zum Großmeister? So ganz sicher nicht!

Programm: Zug um Zug, Schach für jedermann 1, **System:** C64/128, **Preis:** Ca. DM 60, **Hersteller:** Falken-Verlag.

Unter „Grundbegriffe und Elementares" wird zunächst mal das Schachbrett und die Aufstellung der Figuren erklärt. Schon hier wurde manches

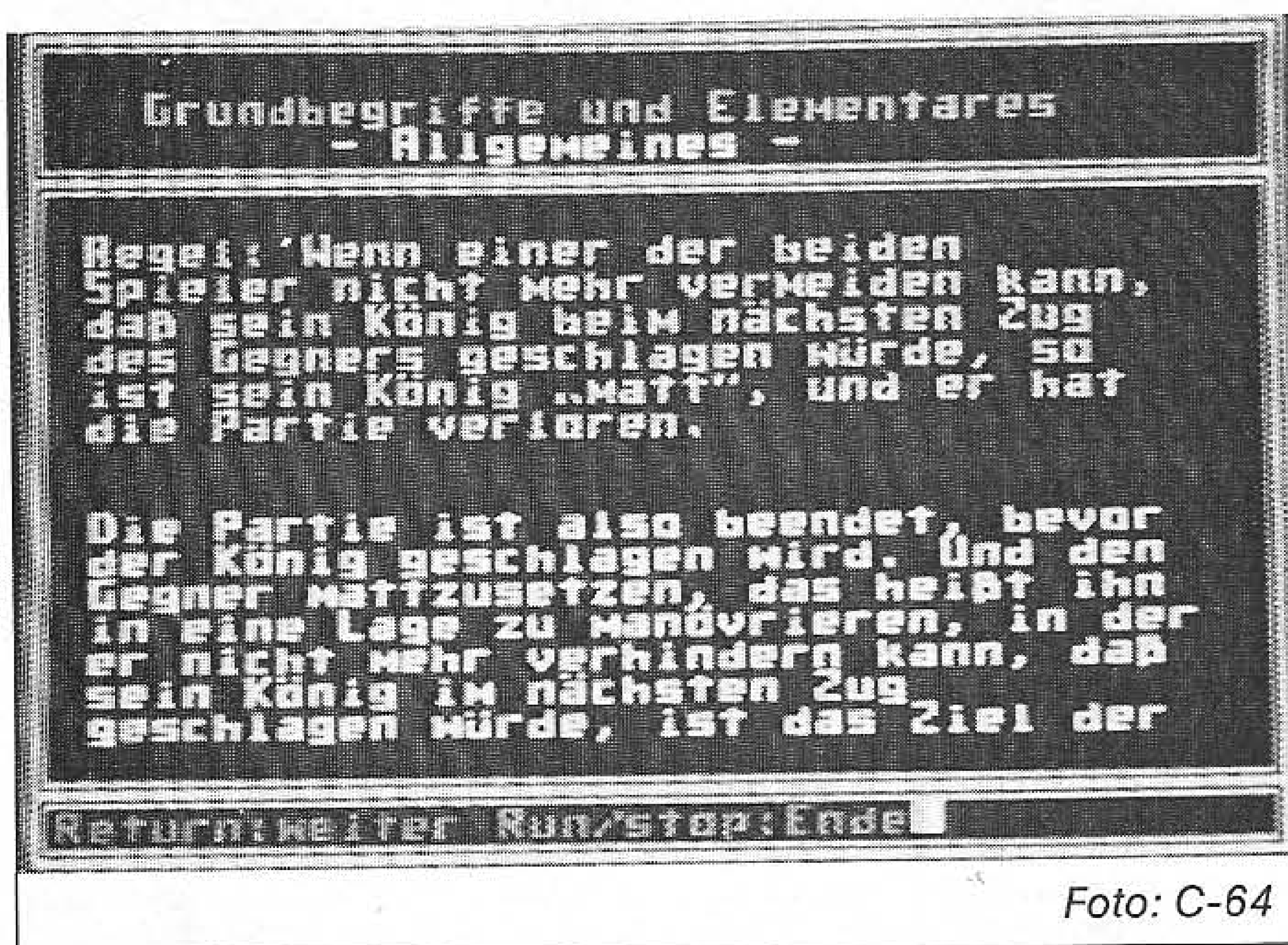


Foto: C-64

Aus dem **FALKEN-VERLAG** kommt ein Schach-Lernprogramm, das sich sowohl „an den Neuling, der Schach und seine Spielregeln innerhalb kurzer Zeit erlernen und beherrschen" will, wendet, wie auch an den „Anfänger, der sich manche Anregung und Grundlagenkenntnisse aneignen will". Um es gleich vorweg zu sagen: Ich halte das Programm weder für absolute Neulinge noch für die oben beschriebenen Anfänger für besonders geeignet.

Zwar ist das Programm sehr einfach zu bedienen, diese Einfachheit wird dagegen bei den Erklärungen stark vermißt. Nach dem Einladen erhält man ein Hauptmenü, aus dem man folgende Punkte wählen kann: 1. Grundbegriffe und Elementares, 2. Gangarten der Figuren, 3. Besonderheiten, besondere Regeln, 4. Stellungen und Aufgaben, 5. Lexikon, 6. Bauerndiplom, 7. Ende.

Wählt man eine Option aus, so erhält man ein weiteres Untermenü. Hier kann man sich dann die einzelnen Lektionen herausholen.

sehr umständlich definiert. Unter Punkt zwei dürfte es für den absoluten Anfänger dann aber schon komplizierter werden. Zum König heißt es im Programm: „Regel: Der König kann auf jedes Feld ziehen, das an eine Seite oder Ecke des Feldes grenzt, auf dem er steht." Getreu dem Grundsatz, es einem Lernenden nicht schwerer als nötig zu machen, hätte das ganze wohl besser gelautet: „Der König kann in einem Zug nur ein Feld weit ziehen, allerdings in jede beliebige Richtung."

Nicht nur, daß der geneigte Schach-Neuling den unbekannten Stoff zu verdauen hat, nein, er wird auch noch mit Sätzen wie diesem zur En-Passant-Regel traktiert: „In den Fällen, wo ein gegnerischer Bauer auf einer benachbarten Linie bereits drei Felder vorgerückt war, beraubte der neu eingeführte Doppelschritt ihn um sein Schlagrecht, das er hätte ausüben können, wenn der gegnerische Bauer von seinem Ursprungsfeld aus zunächst nur ein Feld weit vorgerückt wäre." Alles klar?

Viele Schachbücher für Anfänger bringen das besser. Hier wurde zum Teil versäumt, für den wirklichen Neuling zu schreiben. Gegenüber entsprechenden Büchern hat der Computer als Medium aber entscheidende Vorteile. Ich meine hier die Diagramme, die grafische Darstellung, mit der Züge „vorgespielt" werden könnten. Leider wurden diese Vorteile im vorliegenden Programm nur mäßig genutzt. So gibt es zwar viele Diagramme zum Beispiel zu den Schachaufgaben und den Zugmöglickeiten einzelner Figuren (wird blinkend dargestellt).

Leider werden hier aber keine Züge „vorgeführt". Gerade das würde die trockene Notation konkreter machen. Schade!

Als besonders demotivierend empfand ich, daß Antworten auf entsprechende Problemstellungen als „falsch" gewertet wurden, wenn man z.B. nur das „Schach"-Zeichen hinter einem Zug, mit dem man gerade Schach bietet, vergißt. „Falsch" war eine Antwort auch, wenn man „ja" statt „Ja" eingab. Am Ende einer Lektion erfährt man dann, daß man nur eine von drei Fragen richtig gelöst hat. Für den Anfänger, der soeben die Schach-Notation erst gelernt hat, sicher keine sehr motivierende Sache, auch wenn im Begleitheft auf diese Vorfälle hingewiesen wird.

Insgesamt finde ich einige Mängel an diesem Programm, die bei etwas sorgfältigerer und umfangreicherer Arbeit hätten vermieden werden können. Bei einem Preis von ca. 60 DM müßte man das eigentlich erwarten können.

Eine kleine Bemerkung am Rande sei mir erlaubt (Achtung, Kommentar!): Das Programm wurde von **reLINE** erstellt, einem Programmierteam, das bisher besonders durch ihre Strippoker-Programme Aufmerksamkeit erregte.

Vielleicht hätten die Jungs das Ganze so programmieren sollen, daß die Dame bei jedem Gardez eines Kleidungsstükkes verlustig geht. Damit haben sie sicher mehr Erfahrung.

Martina Strack

Grafik	4
Effekt	7
Anreiz	3
Methode	3
Preis/Leistung	3

Wenn Galilei das geahnt hätte ...

Programm: Galileo II, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 120 DM, **Hersteller:** Infinity Software, USA, **Muster:** GTI, Zimmersmühlenweg 73, 6370 Oberursel, Tel.: 06171/73048.

Nach dem großen Erfolg des Programms *Galileo* für den Amiga entschloß sich **INFINITY SOFTWARE** nach vielen Anregungen und Verbesserungsvorschlägen, eine neue überarbeitete Version des Astronomieprogramms zu veröffentlichen. Diese Version liegt mir nun vor, und ich muß sagen, daß es ein Volltreffer geworden ist!

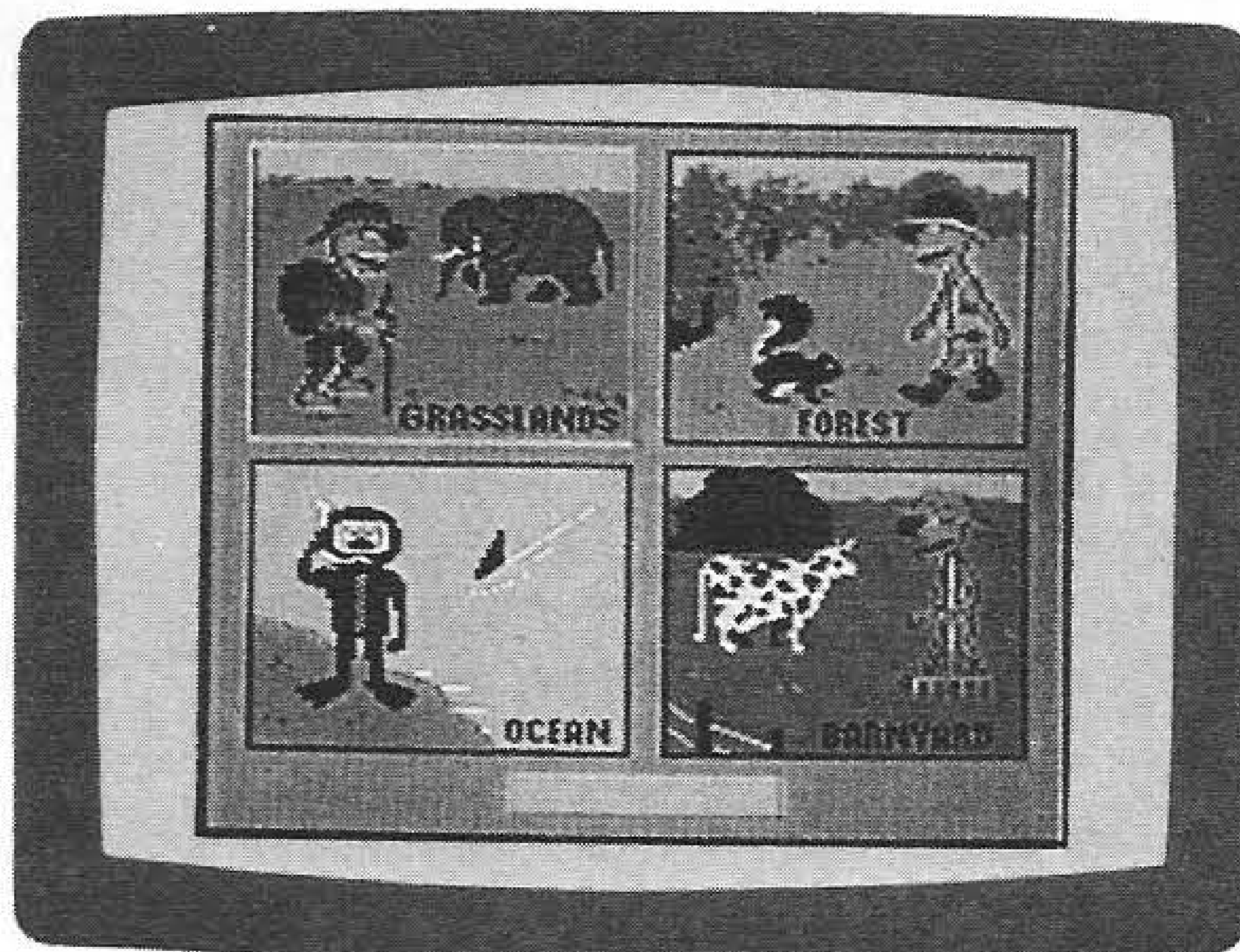
Wer sich für Astronomie interessiert und schon immer mal mit dem Teleskop oder Fernglas den Nachthimmel beobachtet hat, um ferne und fremde Sterne zu sichten, der wird mit diesem Programm zufrieden sein. **GALILEO II** bringt über

Der Liebling aller Kinder: Mit Grobi durch die Tierwelt

Programm: Grover's Animal Adventures, **System:** C-64, **Preis:** ca. 45 Mark, **Hersteller:** HiTech Expressions, 1700 N.W., 65th Avenue, Suite 9, Plantation, Florida 33313, USA, **Muster von:** Barrington Harveys, London, England.

Wenn auf einer Disketten-Verpackung die Aufschrift „Für einen Spieler, Altersstufe 4-6 Jahre" zu lesen ist, krempelt sich bei mir schon der Magen um. Ich meine, es ist nicht ratsam, Kleinkinder vor den Bildschirm und an den Rechner zu lassen. Ob ein für diese Altersgruppe konzipiertes Spiel tatsächlich pädagogisch wertund sinnvoll ist, wage ich zu bezweifeln. Vielleicht können uns die „livehaftigen" Pädagogen in den Kindergärten oder Vorschulen zu dem Thema „Reales oder computerisiertes Spiel? – die Für und Wider" etwas mehr sagen. Doch: Genug abgeschweift, jetzt geht's über zur Beschreibung eines lustigen Spiels, das per Rechner zu spielen ist:

GROVER'S ANIMAL ADVENTURES („Grobis Abenteuer mit Tieren") ist ein amerikanisches Programm (also in Englisch!) von **HI TECH EXPRESSIONS.**



GROVERS' ANIMAL ADVENTURE (C-64)

Es ist in der Reihe **Sesame Street – Computer Software Learning Activity** erschienen und soweit ich weiß, in Deutschland noch nicht erhältlich. Das Sesamstraßen-Fieber hält eben auch in den Staaten noch an, läßt sich gut vermarkten (John Henson wird das wohl wissen). So „rappelt es ordentlich in der Kiste", wenn Grobi sich in die Natur begibt, um sich über Tiere der Luft, des Wassers und „auf dem Land" zu informieren. Die Anleitung ist kindgerecht verfaßt, obwohl ich doch stark annehme, das Mutti oder Vati dem Fast-Noch-Säugling die Lade- und Spielanweisungen vorlesen muß. Hat der Sprößling das alles erst einmal kapiert, orientiert er sich an den Funktionstasten, welche mit einem Farbkärtchen belegt werden (auch an ein ensprechendes für den C-128 wurde gedacht!).
Der Spieler wählt nun per Funktionstasten und Stick in Port 1 die Umgebung an, wo Grobi seine Erkundungen in Sachen Fauna & Flora beginnen möchte. Insgesamt kann man vier geographische Regionen durchforsten und Tiere kennenlernen und wiedererkennen. Dem entsprechenden Tier wird per Schriftzeile der Name zugeordnet, so daß der Youngster sich zumindest an der Anzahl der Buchstaben merken kann, welcher Schriftzug zu welchem Tier gehört, denn Lesen wird er ja kaum können. Und obwohl das GROBI-Programm gut und übersichtlich aufgebaut ist, würde ich mein Kind in diesem Alter (4-6) nicht an die Kiste lassen. Ich würde dafür sorgen, daß es keine Windel mehr braucht, sich die Schuhe binden kann und die außerelterliche Erziehung in den Händen von „menschlischen" Pädagogen liegt.

GROVER'S ANIMAL ADVENTURES ist aber ein überdurschnittlich ordentliches Programm, das mir (33 Jahre alt) viel Spaß bereitet hat. Vielleicht findet es deshalb auch bei „älteren" Kindern Freunde?

Manfred Kleimann

Grafik	**8**
Lehrmethode	**9**
Anreiz	**7**
Eignung f. Kleinkinder	**0**
Preis/Leistung	**8**

1600 Sterne auf den Bildschirm und ist im Vergleich zum Vorgänger in folgenden Punkten verbessert worden: Das Scrolling des auf dem Bildschirm angezeigten Himmelsausschnitts ist viel flüssiger geworden. Am unteren Bildschirmrand werden zusätzliche Informationen zu den Planeten und Sternen angezeigt. Um einen bestimmten Ausschnitt des Bildschirms zu zentrieren, genügt nun ein einfaches Anklikken eines Sterns mit der Maus, und schon wird dieser Planet genau in der Mitte des Bildschirms dargestellt. Ein weiterer toller (und ebenfalls neuer) Effekt erlaubt die Reise in die Zeit. Das Rückblenden und Vorausschauen in Vergangenheit und Zukunft um Tausende von Jahren bietet dem interessierten Laien-Astronomen phantastische Beobachtungsmöglichkeiten. Auf diese Weise ist es nun auch möglich, bestimmte Bereiche des Weltalls über einen sehr langen Zeitraum hinweg zu beobachten.

In diesem Zusammenhang muß ich auch erwähnen, daß die Genauigkeit der Darstellung um ein Vielfaches verbessert worden ist. Ein weiterer neuer Trick erlaubt es, mehrere Menüpunkte gleichzeitig anzuwählen. Hierbei hält man den rechten Mausknopf solange gedrückt, bis man mit der linken Maustaste alle gewünschten Befehle angewählt hat. Läßt man dann den rechten Knopf wieder los, so werden alle Befehle gleichzeitig umgesetzt! Auch die Rechengeschwindigkeit ist doppelt so hoch (man merkt dies beim Bildschirmaufbau). Wer Interesse an der Bewegung der Sterne im All hat, kann sie bei GALILEO II mit dem Befehl „Star Trails" anhand von „Momentaufnahmen" nach vorgegebenen Zeitabschnitten beobachten. Die Planetenbahnen werden danach auf dem Bildschirm durch Linien, bzw. Kurven dargestellt. Kleine Markierungen auf diesen Linien stellen dann die Bewegungsstrecken des entsprechenden Sterns dar.

Durch das hervorragende Handbuch ist es auch dem Laien möglich, sich allmählich in die Materie einzuarbeiten. Schritt für Schritt wird das komplette Programm vorgestellt und durch viele Beispiele erläutert. Ich halte es für eine hervorragende Idee, ein derartiges Strategie- bzw. Lernprogramm für einen Homecomputer zu veröffentlichen, bietet sich doch hier für relativ wenig Geld eine optimale Möglichkeit zu forschen, zu beobachten und zu lernen. Teure optische Hilfsmittel werden angemessen durch den Computer ersetzt. Ich kann GALILEO II jedem interessierten Laien oder Fachmann vorbehaltlos empfehlen!

Uwe Winkelkötter

Handhabung	**10**
Lernanreiz	**8**
Lerneffekt	**9**
Lehrmethodik	**9**
Preis/Leistung	**9**

Wer fliegt so spät durch Nacht & Wind

Programm: Superman – The Man of Steel, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, C-64 (reingeschaut), **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Tynesoft, England, **Muster von:** 18

..., es ist Superman, ganz geschwind.
Aber bevor ich hier noch unter die „Dichter" gehe und weiter Goethes Ballade Erlkönig „vergewaltige", möchte ich mich lieber ganz geschwind dem eigentlichen Anlaß dieses Berichtes, dem neuesten Programm aus dem englischen Hause **TYNESOFT**, zuwenden, **SUPERMAN – THE MAN OF STEEL** nämlich, ein Programm, auf das viele vielleicht schon länger gewartet haben.



Superman saust über den ST-Screen

Der allseits bekannte Reporter Clark Kent alias Superman hat wieder einmal alle Hände voll zu tun, um die Erde vor dunklen Mächten zu bewahren. Diese drohen nämlich, die Erde durch Erdbeben und Vulkanausbrüche zu zerstören. Zu allem Übel hat noch eine Bande von Terroristen eine Jacht mit Lois Lane und dem Gouverneur an Bord gekapert. Superman bleiben nur noch zwei Stunden, um die Erde vor dem Inferno zu retten
Ganz so farbenprächtig, wie es die Story erahnen ließe, erweist sich das eigentliche Spiel zwar nicht, aber derartige Dinge ist man ja mittlerweile schon gewöhnt. So fehlt von der terroristischen Vereinigung und ihren beiden Geiseln während des Spieles jegliche Spur, aber wen stört so etwas, wenn sich wenigstens das Cover schön liest. Trotz allem stellt SUPERMAN eine gelungene Umsetzung des bekannten Comics und Filmes dar, die sich im Vergleich zu anderen Konvertierungen dieser Art wirklich sehen lassen kann.
Das Spiel untergliedert sich in acht meist unterschiedliche Missionen. Vor jeder einzelnen Mission erscheint auf dem Screen noch kurz eine Seite Comicstrip, die einen auf die bevorstehenden Geschehnisse einstimmen soll, was wirklich nett in Szene gesetzt wurde. Aber dann geht es auch schon richtig in die Vollen, wenn es heißt, sein Können am Joystick bzw. an der Maus zu beweisen. Glücklicherweise kann sich Superman während der Actionsequenzen immer auf einige seiner Spezialkräfte berufen, als da wären Flugvermögen, Hitzeversion (effektiver „Laser"), Stoßkraft, Trittkraft, teleskopische Sicht und Superatem.
Jedoch führt der Einsatz dieser Superkräfte zu einer allmählichen Erschöpfung Supermans, so daß eine einzelne Kraft nicht beliebig lange eingesetzt werden kann, will man nicht die Gesundheit des Helden gefährden. Stattdessen sollte man öfter zwischen den Kräften umschalten, um so eine Regeneration zu ermöglichen. Superman hat in jedem Spiel insgesamt drei Versuche, seine Missionen pflichtgerecht zu erfüllen.
Die einzelnen Missionen unterscheiden sich zum Teil sehr stark, wobei sich einige aber auch wiederholen. Ziel der ersten Actionsequenz ist es, auf dem Flug zu Professor Corwin, der Supermans Hilfe benötigt, knapp 60 von „Darkseids bösen Para-Dämonen" zu zerballern. Bei den ersten Spielchen würde ich raten, die Geister mittels Superatem auf eine gewisse Distanz zu halten, aus der sie nicht mehr zurückschießen können, und sie dort auf einfache Weise zu zerbröseln. Jedoch geht so der Bonus flöten, da sich die ganze Angelegenheit als ein wenig langwierig erweist. Wie auch in den späteren Missionen solltet Ihr jedoch nicht „ohne Sinn und Verstand" in der Gegend herumballern, wenn die Quälgeister einen auch dazu hinreißen. Sonst sind schnell alle Energien verbraucht. Im Verlaufe der nächsten Levels trifft man auf zahlreiche Roboter, man muß Kometen und Raumstationen zerstören und so fort.
Auch von der technischen Seite her konnte das neue TYNESOFT-Produkt durchaus Qualitäten zeigen. Der Soundchip wird zwar nicht ausgereizt, wobei sich der Sound dennoch hören läßt, ohne daß man ihn schon nach wenigen Sekunden abwürgt. Besonders erfreulich fiel die grafische Gestaltung aus. Neben Titelscreen und den besagten Comicstrips konnte gerade die grafische Aufmachung der einzelnen Levels überzeugen. Auf der einen Seite wurde relativ viel Wert auf eine farbenfrohe Darstellung gelegt, was wiederum durch große Sprites, nette Animation und „85-Prozent-ruckelfreies" Scrolling relativiert wird. Desweiteren erwies sich die Steuerung als spielbar, was schon die halbe Miete ist. Gerade die Maussteuerung erlaubt hohe Scores, da man hier einfach zwischen den Spezialkräften wählen kann. Kurzum: Die Atari-ST-Version von SUPERMAN stellt schon wirklich einen kleineren Leckerbissen dar, wenn auch einige Abstriche zu machen sind (Scrolling, Sound).
Aber auch die C-64-Fassung zeigte sich von ihrer besten Seite, was aber keinesfalls über die grafischen Abstriche hinwegtäuschen soll, die zu machen sind (im Vergleich zu anderen 8-Bit-Spielen dieser Tage dennoch gehobene Klasse). An Sound und Steuerung gibt es nicht viel zu kritisieren. Trotz allem soll nicht verschwiegen werden, daß diese Version, obwohl sie drei verschiedene Schwierigkeitstufen besitzt, auf der anderen Seite nur 6 Levels aufweist. Zwar ist die Spielgeschwindigkeit verglichen mit der Atari-ST-Fassung viel höher, wobei sich das Gameplay aber als viel einfacher erwies. So ist es wirklich kein Problem, in der zweiten Stufe auf Anhieb SUPERMAN durchzuspielen.
SUPERMAN von TYNESOFT stellt eine gelungene Umsetzung eines bekannten Comic- bzw. Filmthemas dar. Beide zum Test vorliegende Version sind technisch gut in Szene gesetzt.
Den C-64-Freunden sei jedoch Vorsicht geboten, da sich das Programm als sehr kurzweilig erweisen könnte.

Torsten Blum

Atari ST/C-64	
Grafik	9 7
Sound	7 8
Spielablauf	8 7
Motivation	8 7
Preis/Leistung	7 6

„Slu" für die Welt

Programm: Motor Massacre, **System:** Atari ST mit Farbmonitor (getestet), Amiga, C-64, Amstrad, Spectrum, **Preis:** ST/Amiga ca. 65 Mark, C-64/Amstrad ca. 45 Mark (Disk.), Spectrum ca. 30 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, England, **Muster von:** 1 / 7 / 15.

MOTOR MASSACRE heißt ein Programm, das **GREMLIN** kürzlich für die gängigen Computersysteme herausgebracht hat. Hintergrund dieses Spiels ist eine akute Lebens-



Foto: Atari ST

mittelknappheit, die sich ein geschäftstüchtiger Wissenschaftler zunutze gemacht hat. Mit seinem Lebensmittelersatz „Slu" will er das große Geld verdienen. Das gelingt ihm auch, doch Slu hat einen Nachteil: Es macht süchtig. Wer einmal davon genascht hat, kann nicht mehr davon lassen. Und schlimmer noch: Wer erst einmal von Slu abhängig ist, der kennt keine moralischen Bedenken mehr. Jedes Mittel wird ihm recht sein, um an eine schmackhafte Portion Slu heranzukommen. Und so geht es mit Law and Order immer mehr bergab, bis das totale Chaos sich in das ehedem so friedliche Land einnistet.
Wenn ich die Anleitung nun richtig deute, kommt es darauf an, dem Tun des Wissenschaftlers, Dr. A. Noid mit Namen, Einhalt zu gebieten. Anders gesagt: Man muß ihn umlegen. Aber nicht nur ihn, sondern auch seine Helferlinge und die zahlreichen Mutanten, die durch die Gebäude der Stadt streunen. Oder so. Oder wie? Na ja, auch egal, jedenfalls fährt man mit einem Auto durch die Straßen, ballert andere Autos ab, paßt auf Heckenschützen auf, geht in Gebäude hinein, nimmt Gegenstände auf, nietet Mutanten um, achtet darauf, nicht in Löcher zu fallen. Hätten wir's? Ich glaub', so ziemlich. Was noch zu erwähnen wäre, ist, daß man das Fahrzeug nach und nach mit Zusatzwaffen ausrüsten kann und daß man einen Ausweis braucht, um am Schluß dem Wissenschaftler in einer Arena gegenüberzutreten. Wo ich schon von Schluß spreche – ich mach' jetzt auch Schluß. Ich sag' Euch nur noch schnell, daß die Grafik des Games bei den Straßenszenen bescheiden, bei den Kampfszenen in den Gebäuden sogar recht dürftig ist. Der Sound beschränkt sich auf Schußgeräusche. Das war's nun aber wirklich, und ich glaube, das reicht auch – Schluß!

Bernd Zimmermann

Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	4

Die ASM-Umfrage

Auch in diesem Jahr möchte die ASM-Redaktion von ihren treuen Lesern wissen, welche „Software-Erkenntnisse" man aus den vergangenen 12 Monaten gewonnen hat. Deshalb haben wir wieder einen Fragebogen vorbereitet, der in etwa einen Spiegel der Ereignisse – schlechte, mittelmäßige oder gute Software; Zufriedenheit mit dem Händler-Service; Beurteilung der Software-Häuser – ergeben könnte. Das hängt natürlich von Euch ab! Macht also bitte auch diesmal wieder so zahlreich wie möglich mit, damit wir eine Art „repräsentativen Querschnitt" erhalten! Der Lohn für Eure Mühe: Unter den Einsendern werden 10 kostenlose ASM-Jahres-Abos verlost! Dann also: „Laßt mal die Sau raus!" Schreibt Eure Antworten zu den Fragen (1 bis 14) auf eine Postkarte (es müssen nicht unbedingt alle Fragen beantwortet werden!), gebt bitte Euer Alter und Computer-System an. Vergeßt auch nicht, Euren Absender deutlich auszuschreiben (wir sind nämlich keine „Graphologen"!)! Dann ab damit zum nächsten Briefkasten. Unser Adresse: ASM-Redaktion, c/o TRONIC-Verlag, Kennwort „ASM-Umfrage", Postfach 870, 3440 Eschwege. Und hier die Fragen:

1 Bestes Programm des Jahres (allgemein)

Nennen Sie uns den Titel jenes Spieles/Programmes, das Ihren Anforderungen am meisten entsprach. Welches war technisch, graphisch, soundmäßig, anwenderbedingt oder unterhaltungsmäßig das beste? Wir suchen den Top-Favoriten 1988!

2 Bestes Action-Programm 1988

Welches war das nervenaufreibendste, schnellste, graphisch und soundmäßig überzeugendste Action-Spiel des vergangenen Jahres? Falls Sie jetzt ein nervöses Wrack sein sollten, welches Spiel war dafür verantwortlich?

3 Schlechtestes Action-Programm 1988

Gab es irgendein Action-Game, das Sie in puncto Langweiligkeit, schlechter Umsetzung von Story in Graphik, Sound und Spielgeschehen, miserabler Spielidee oder zu hohem Preis in Zorn geraten ließ? Schreiben Sie den Titel in das Kästchen rechts!

4 Bestes Adventure 1988

Erstklassige Graphik, irre Story, gute Atmosphäre, hervorragende Eingabemöglichkeiten, Spannung und intelligenter Aufbau, dies alles sind die Kriterien für ein Super-Adventure! Welches hat Ihnen 1988 am besten gefallen?

5 Schlechtestes Adventure 1988

Adventures sind bekanntlich zumeist recht teuer. Für hohe Preise kann man natürlich auch etwas verlangen. Gab es im vergangenen Jahr ein Adventure, das Ihren Erwartungen in mehrerlei Hinsicht nicht entsprach? Nennen Sie Roß und Reiter?

6 Bestes Sportprogramm 1988

„Tempo, Dramatik, Spannung", das sind sicher nur einige Schlagworte, die Ihnen bei einem guten Sport-Spiel oder einer Sport-Simulation aus der Kehle fahren. Wir fragen nach dem besten Programm dieser Gattung 1988!

7 Schlechtestes Sportprogramm 1988

Sport-Spiele gehören hierzulande zu den beliebtesten Computerspielen. Diese generelle Beliebtheit kann auch dazu ausgenutzt werden, mit einem miesen Game die „schnelle Mark" zu machen. Welches Sportspiel hat Sie 1988 an meisten enttäuscht?

Die ASM-Umfrage

8 Bestes Strategie-/Simulations-Spiel

Simulationen, Denkspiele, Strategie-Programme sind wohl als die „Pioniere" der allgemeinen Software anzusehen. Welches Spiel/Programm aus einer dieser Klassen gefiel Ihnen 1988 persönlich am besten? Das würden auch wir gern wissen!

9 Schlechtestes Strategie-/Simulations-Spiel

Natürlich gibt es auch in dieser Kategorie „schwarze Schafe". Haben Sie 1988 ein Programm/Spiel gekauft, das sich im nachhinein als ein „übler Scherz" ohne echten Wert entpuppte? Wenn ja, bitte den Namen eintragen!

10 Bestes Software-Haus

Software-Häuser und Hersteller gibt es wie Sand am Meer. Dennoch: Es gibt vermutlich Hersteller von erstklassiger Software, bei deren Namen Sie in „Ehrfurcht" erstarren und gleich mehrere Produkte kaufen. Mit anderen Worten: Welcher Hersteller von Programmen hat Ihnen 1988 am meisten imponiert?

11 Schlechtestes Software-Haus

Bei der Unzahl von deutschen, englischen oder amerikanischen Software-Herstellern gibt es natürlich auch einige, die mit einem großen Aufwand an Werbung nur ein Minimum an Qualität hervorbringen. Welche Firma ist nach Ihrer Meinung die schlechteste?

12 Firma mit dem besten Service?

Egal, ob deutsche oder englische Einzelhändler, eines ist beiden gemeinsam: der Service am Kunden! Wer steht bei Ihnen ganz oben in der Gunst, wenn es um Beratung, Preise und Lieferbedingungen in puncto Software geht? Wir suchen den Winner 1988!

13 Bester Computer-Typ

Dies ist natürlich eine Frage, über die sich streiten läßt. Klar, jeder ist ein eingefleischter Fan seines „ganz persönlichen" Computers. Dennoch würden wir gern von Ihnen wissen, welches Computer-System in Ihren Augen als das beste anzusehen ist? (Man sollte auch die lieferbaren Titel für den entsprechenden Rechner nicht vergessen!)

14 Computer-Programm, das Sie am meisten enttäuscht hat

Zum Schluß können Sie mal so richtig Dampf ablassen. Es ist diesmal nicht (unbedingt) die Firma, die Sie zu kritisieren haben. Vielmehr gilt es herauszufinden, welches Spiel/Programm trotz einer erstklassigen Aufmachung das Mieseste auf Kassette/Diskette beeinhaltete. (Preis-Leistungsverhältnis). Nennen Sie uns den Titel und die Gründe.

Alles, was Sie jetzt noch zu tun haben, ist die Antworten auf eine Postkarte (oder Brief) zu notieren und das Ganze (nicht alle Fragen müssen unbedingt beantwortet werden) an den TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Kennwort: „Umfrage", Postfach 870, D-3440 Eschwege zu schicken. Der Einsendeschluß ist der 28. Februar 1989. Es geht um zehn Abos von ASM!

Name/Adresse ______________________

Computersystem ______________________

Alter ______________________



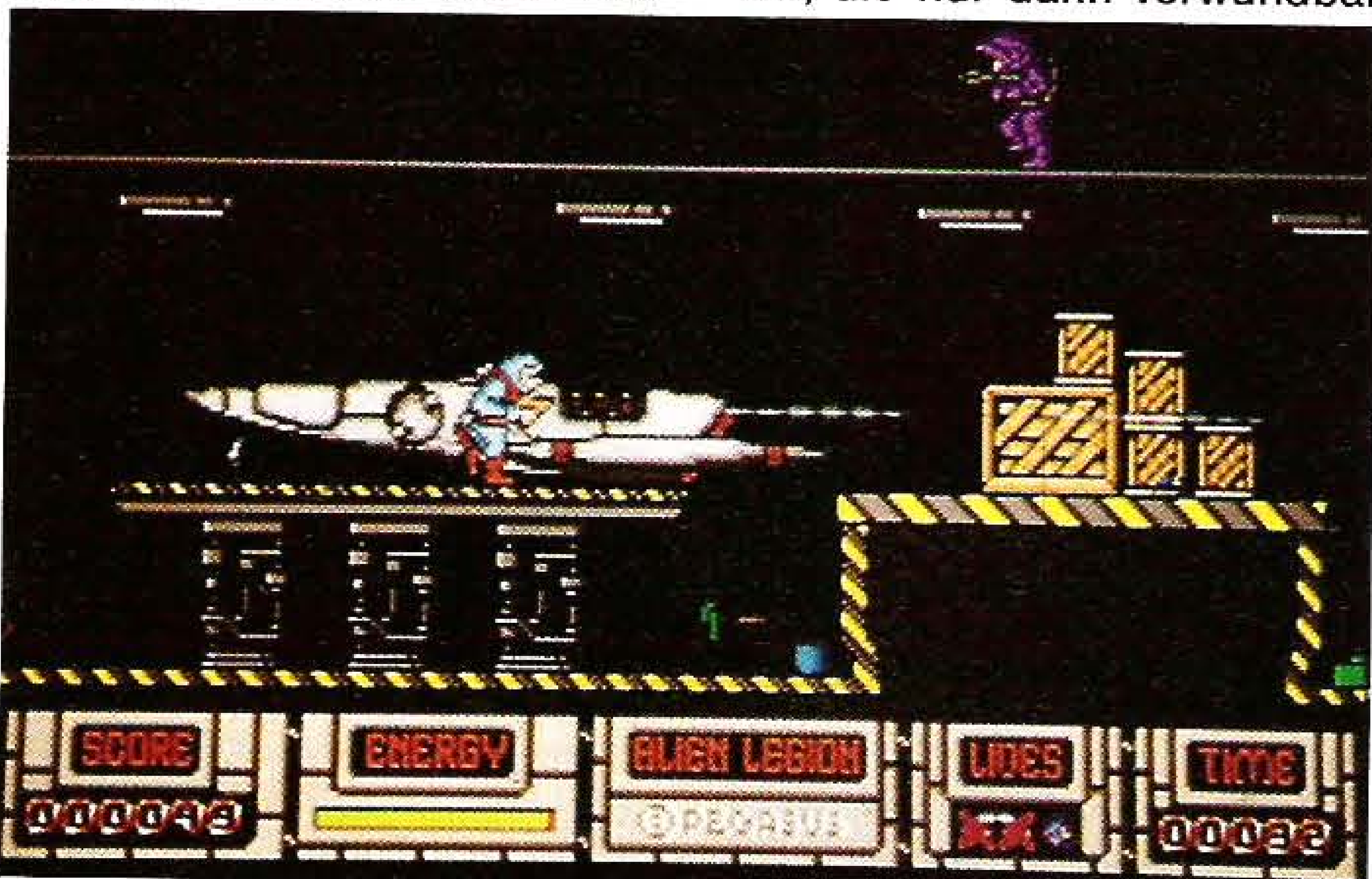
Einer kam durch

Programm: Alien Legion, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 59 DM, **Hersteller:** Pegasus, **Muster von:** Pegasus.

Die Aliens sind an allem schuld! Meistens jedenfalls. So ist es auch wieder bei **ALIEN LEGION** von **PEGASUS**, wo gleich ganze Alien-Horden unserem Helden im Weg rumstehen.
ALIEN LEGION ist eigentlich ein klassisches Plattformspiel, bei dem der vom Spieler gesteuerte Held Feinde abschießen muß und sich dabei auf verschiedenen Plattformen bewegt. Zwar kann man in jedem Level nach links und rechts laufen und hüpfen, es empfiehlt sich aber, letztere Richtung einzuhalten, da man sich dann in Richtung Ende bewegt. Nach dem ersten Level gibt's eine Zwischensequenz, in der man ein übermächtiges Raumschiff vernichten muß. Der Gewinn bei erfolgreicher Mission: Ein Zusatzleben.
Was ALIEN LEGION so besonders macht, ist nicht nur die Tatsache, daß es auf dem Amiga noch nicht viele Spiele dieser Art gibt. Vielmehr ist es die grafische Gestaltung der Plattformen und der Angreifer. Mit viel Liebe zum Detail wurde hier gearbeitet. Man sollte sich nicht vom etwas „einfachen" Titelbild täuschen lassen. Die Figuren im Spiel sind wirklich sehr nett und vielfältig gestaltet. Auch die Steuerung des Helden bereitet keinerlei Probleme. Er kann mit Joystick hoch und Schwung in die gewünschte Richtung springen und sich auch vor den Schüssen der Aliens ducken (Joy nach unten).

Einige Aliens geben nach dem Abschuß ein Fläschchen frei, das langsam nach oben schwebt. Es enthält entweder eine grüne oder eine rote Flüssigkeit. Ersteres ist meist dringend benötigte Lebensenergie für die Titelfigur, während man die rote Flüssigkeit tunlichst meiden sollte. Man springt nun mit der Figur die Flasche an (natürlich eine mit grüner Flüssigkeit), und schon wird der Energiebalken des Helden wieder aufgefüllt. Sollte man sich doch mal vergriffen und eine rote Flasche berührt haben, dann wird dem Kerl Energie abgezapft.
Insgesamt drei Leben stehen zur Verfügung, um die vielen Bilder von ALIEN LEGION durchzuarbeiten. Da gibt es zunächst mal so etwas wie eine Lagerhalle, die durchquert werden muß, danach springt man von U-Boot zu U-Boot, um schließlich auf einem Stahlgerüst herumkraxeln zu dürfen. Hat man auch dies überstanden, geht's erst richtig zur Sache. In der Stadt muß man besonders auf die „Augen" achten, die nur dann verwundbar sind, wenn sie sich öffnen. Zwei Aliens warten nach der Stadt auf die todesmutige Spielfigur. Hier heißt es, den intermittierenden Schüssen auszuweichen. Sehr hübsche Bilder sieht der geneigte Spieler auch „im Grünen" oder „im Moor", wo sich ständig Blasen emporheben, denen man natürlich ausweichen muß. Eine abspeicherbare Highscoreliste und ein akzeptabler Titelsound runden das Game ab. Auch zu zweit (Joystick und Tastatur) macht ALIEN LEGION viel Spaß (einer lenkt, einer schießt). Freunde dieses Spielprinzips sind mit ALIEN LEGION auf jeden Fall gut beraten. Da das Game nicht zu einfach ist, man durch Kenntnis der Plätze aber immer wieder Fortschritte im Spiel macht und Neues sieht, bleibt die Motivation auch eine ganze Weile erhalten.

Martina Strack



Grafik	**8**
Sound	**7**
Spielablauf	**8**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**

Hüpfen, Klettern, Springen, Schießen ...

Programm: Xorron 2001, **System:** Amiga, **Preis:** 59,90 DM, **Hersteller:** Starbyte, **Muster von:** Starbyte.

Die deutschen Softwarehersteller scheinen die klassischen Hüpf- und Kletterspiele für die 16-Bitter zu entdecken. Diesen Eindruck gewinnt man jedenfalls, wenn man sich die Neuproduktionen der zum Teil relativ jungen Firmen ansieht. **STARBYTE** macht da keine Ausnahme. Mit **XORRON 2001** wurde ein Action-Spiel veröffentlicht, das den Freunden des Hüpf-und Baller-Genres sicher gefallen wird.
In insgesamt 41 Leveln mit 5 Leben ausgestattet, kann man sich hier austoben.

Der Spieler übernimmt dabei die Rolle des ewigen Helden, der diesmal die Menschheit vor dem Sturz in die Steinzeit bewahrt. Die Energiereserven auf der Erde sind nämlich alle. Nun muß Energie vom Planeten Xorron herbeigeschafft werden, weshalb man in ein von Robotern gut bewachtes Tunnelsystem hinabklettern muß. Dort stehen allerlei Schränke (sieht aus wie ein Bildschirm) herum, deren Glasfläche eingeschlagen werden muß (Joystick nach vorn und nach hinten). Das ergibt Punkte, Lebensenergie oder Aufzugskarten; es können auch Vitamine oder ein Fragezeichen drin sein. Überraschungen gibt's übrigens auch noch.
Klar, daß man den vielfältigen Aliens ausweichen muß, die im System der Gänge herumkreuchen und fleuchen. Besonders sollte man auf Figuren achten, die genauso aussehen, wie die eigene. Ist der Doppelgänger rot, so erhält man bei Berührung ein Zusatzleben. Einen grünen Doppelgänger sollte man abschießen. Apropos: Schießen kann man zu Beginn des Spiels noch nicht. In einem späteren Level findet man dann aber die Aktivierung für die „Laser-Eyes". Letztere werden mit dem Feuerknopf bedient, nachdem man mit der Space-Taste umgeschaltet hat. Die Spielfigur kann dann aber nicht mehr springen!
Über das Klettern und Hüpfen gibt's ja nicht mehr viel zu sagen. Lediglich sollte man wissen, daß die obligatorischen Fahrstühle mittels der danebenstehenden Schaltpulte gerufen werden können, und daß in höheren Levels der Weg immer wichtiger wird, den man geht.
Grafik und Sound des von Oliver Czesla programmierten Games sind in Ordnung. Auch das Gameplay ist akzeptabel. Allerdings wird der Schwierigkeitsgrad recht ordentlich gesteigert! Hier ist „aller Anfang" leicht.
Damit man aber auch mal alle Räume sehen kann, hat STARBYTE einen Cheatmode eingebaut, der jeweils ins nächste Level führt. Den verraten wir natürlich jetzt noch nicht...es sind jedenfalls 'ne Menge Tasten und Knöpfe (pssst!).
Auch hat man eine reelle Chance, in dem Level wieder anzufangen, das man zuletzt komplettiert hat. In einer Schlußsequenz muß man nämlich, ähnlich wie bei Geldspielautomaten, im richtigen Moment den Feuerknopf betätigen, um an die Spitze einer Pyramide zu kommen, an deren Ende die Option zum Weiterspielen steht. Wenn's nicht klappt, dann bleibt als Trost noch ein Zuschlag zum Highscore.
Fazit: XORRON 2001 ist ein durchschnittliches Action-Spiel. Wer gern mal sowas auf seinem Amiga spielen möchte, der kann sich's unbesorgt zulegen.
Martina Strack



Foto: Amiga

Grafik	**7**
Sound	**6**
Spielablauf	**8**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**7**

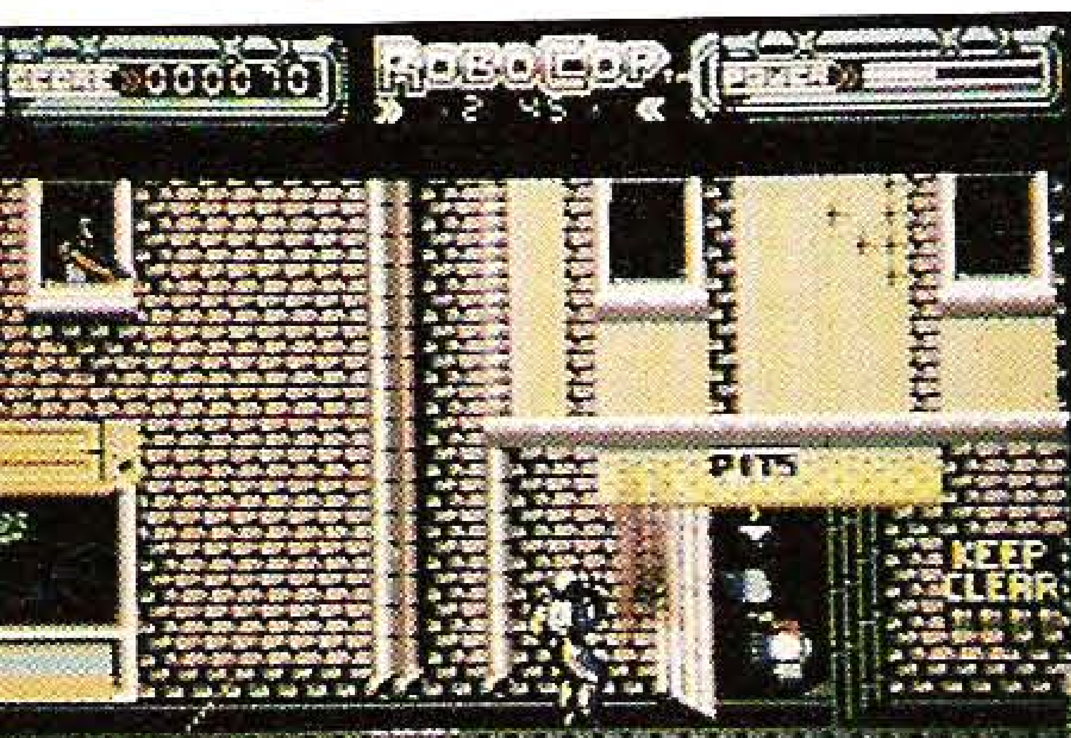
KNALLHART!

Programm: Robo Cop, **System:** Spectrum. C-64 (angeschaut), Amstrad (angeschaut), **Preis:** zwischen 25 & 30 Mark (Kass.), etwa 45 Mark (Disc.), **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, England, **Muster von:** Ocean, England, 18.

Ein Jump-and-Run-and-Shoot-Game ganz eigener Art beschert uns **OCEAN** in diesen Tagen mit der Spielhallen-Umsetzung **ROBO COP** für die 8bitter. Vorbild für dieses Spielchen, das in England ganz weit oben in den Charts zu finden ist, ist ein amerikanischer Streifen, in dessen Mittelpunkt eine Mensch-Maschine stand, die harte Polizeiarbeit verrichtet. Diesen „Bullen" können Sie sich nun auch nach Zuhause „einladen", falls Sie immer noch Interesse an jener Art von Baller-Game haben sollten. Gleich zu Beginn ein einführendes Wort: Obwohl ich mich normalerweise nicht gerade für die sogenannten „realistischen Baller-Spiele" begeistern kann und es ablehne, auf pixelierte Gangster zu schießen, konnte mir „ROBO COP – die Umsetzung" (zumindest grafisch) durchaus gefallen. Das lag sicherlich auch daran, daß das Video, welches ich mir ausleihte, relativ interessant, teils brutal, andererseits aber auch mit einem Schuß Humor versehen und sogar unterhaltsam war. Natürlich ist die Versoftung anders als die bewegten Bilder, und deshalb stürze ich mich nun mit Inbrunst auf das OCEAN-Werk:
Ihre Aufgabe wird es sein, mit dem ROBO COP insgesamt neun knifflige Missionen erfolgreich hinter sich zu bringen. Das Game zeigt in puncto Schwierigkeitsgrad „aufsteigende Tendenz", d.h., daß Sie sich nach und nach immer härterer Gangstern erwehren müssen. So haben Sie es in Level 1 mit „normalen" Heckenschützen zu tun, die man quasi im Vorbeigehen abschießen muß. Diese verstecken sich in Häusern und feuern auf die Spielfigur. Trifft man diese (Stick nach oben richten + Feuer), so sind diese im wahrsten Sinne des Wortes „weg vom Fenster", mehr noch: Sie fallen kopfüber auf die Straße. Unsere Mensch-Maschine kann natürlich einiges an Treffern einstecken, sollte sich aber dennoch nicht allzuleichtsinnig an die Aufgabe machen! Sparen Sie auch Munition und härtere Waffen auf. Denn: Wenn Sie sich erst einmal gemerkt haben, von wem Sie wo angegriffen werden (Gangster erscheinen immer an derselben Stelle!), können Sie der Bedrohung mittels „Eigeninitiative" besser begegnen...
Hier und da kommt es vor, daß Sie Geiseln aus der Gewalt von Kidnappern befreien müssen. Diese Form der geschmacklosen Action, wie ich meine, hätte aus dem Drehbuch gestrichen werden müssen. Denn: Nur zu oft kann es vorkommen, daß man die Reaktionen des Killers falsch einschätzt, somit selbst ins Gras beißt oder die Geisel verletzt bzw. tötet...
Soweit zum Spielablauf, der sich im wesentlichen ständig wiederholt (letztlich ist es „der Präsident", der aus den Klauen der Geiselnehmer befreit werden muß). So läuft, zielt, verletzt und tötet man vor sich hin (Verletzung = 20 Punkte; Tötung = 50 Punkte), bis man die Nase voll hat. Die Grafiken sind recht gut; die Steuerung perfekt. Auch der Sound hatte bemerkenswerte Momente. So muß man sich wieder einmal fragen, ob ein Brutalo-Spiel dieser Art einen echten Spielwert hat.

Und: Gehört es in Kinderhand?

Ich möchte mich nicht als Moral-Apostel aufspielen und diese Problematik weiter diskutieren, dennoch zeigt es sich sehr oft, daß solche Action-Games mit dieser Art von Spielinhalt auf dem deutschen Markt nur geringe Chancen besitzt, sich lange in den Regalen der Shops zu halten. Man bilde sich selbst sein Urteil!
Manfred Kleimann



Grafik	**8**
Sound	**8**
Spielablauf	**7**
Motivation	**-**
Preis/Leistung	**8**

Die Ebenbilder - witzige Komödie

Programm: Spitting Image, **System:** Atari ST, Amiga, Amstrad, C-64 (alle angeschaut), Spectrum, PC, **Preis:** differieren je nach Datenträger und System (zwischen 28 und 65 Mark), **Hersteller:** Domark, London, England, **Muster von:** 23.

Langersehnt – nun endlich da: **SPITTING IMAGE** von **DOMARK.** Unter der Maxime: „Retten Sie die Welt! Es wird in etwa sieben Jahren nur noch einen Herrscher über die Menschheit geben", beginnt die Komödie, die frei nach der britischen Comedy-Serie SPITTING IMAGE (etwa: „exaktes Ebenbild") inszeniert wurde. Im großen und ganzen handelt es sich um eine Mischung aus Box- und Karate-Spiel mit entsprechendem „brisanten, politischen" Background. Nicht mehr und nicht weniger!

Ja, retten Sie die Welt! Schönes Motto, doch leider nicht ganz zutreffend. Denn: Nicht ein Manfred, Bernd, Uli oder Karl-Heinz versucht, einen der vier vorgegebenen Charaktere zu stoppen, sondern es muß einer aus dieser Galerie ausgewählt werden. „Logischerweise" müßte man nun sofort Papst Johannes Paul II. wählen, da dieser sich von den anderen „politisch" unterscheidet. Und wenn ich Euch nun den Rest der Truppe nenne, werdet Ihr wissen, wie ich das meine. Die anderen Fünf sind: Michail Gorbatschow, Ronald Reagan (hier liebevoll „Ronnie" genannt), Margaret Thatcher, Ayatollah Khomeini und Präsident Botha.

DOMARK hat seine Figuren mit kleinen Gags versehen – das fängt schon im Haupt-Menü an: Man erkennt die Weltkugel als Bombe, an der die Zündschnur schon brennt. Flankiert wird das Ding von den Konterfeis der erwähnten Personen. Bei manchen Versionen kann man mit dem Pfeil auf die Personen fahren und bei Klick oder Feuer die Haare von Maggie verschwinden lassen oder Ronnie 'ne Clowns-Nase aufsetzen...

Nun zum Spiel! Nachdem man sich eine der Figuren ausgewählt hat, geht man mit dem Pfeil auf die Persönlichkeit, die man am wenigsten für eine Weltherrschaft geeignet hält. Das Erscheinen zweier Totenköpfe zeigt an, daß es gleich zum ersten Fight geht. Je nachdem, welchen Gegner man angewählt hat (Botha tritt in einem Saale auf, der mit naziähnlichen Symbolen beflaggt ist; Maggie treibt's vor ihrem Amtssitz in der Downing Street und Ronnie beispielsweise trägt seine Fights vor der Kulisse von „McRonald's" aus). Die Queen hat ein Mikrofon und fungiert als Schiedsrichterin.

So trete ich also mit dem Papst zunächst gegen Botha an. Johannes kämpft mit einer Laute, während Ronnie sich mit Händen und Füßen wehrt. Wenn's mal gar so knifflig wird, drückt man einfach die Leertaste. Ein Helferlein erscheint auf der Bildfläche, der Euch nach Kräften unterstützt. Ihr müßt nun versuchen, den Gegner nach fernöstlicher oder Boxer-Manier auszuknocken. Gelingt dies nicht, hat man die Chance, wieder von vorn zu beginnen. Hat man allerdings einen Gegner auf Asphalt oder Parkett gelegt, geht es automatisch gegen den nächsten Mitkonkurrenten um die Weltherrschaft.

Die Steuerung ist denkbar einfach wie unpräzise: Ohne Feuer kann man analog der Stick-Bewegung vorgehen, nach unten sich ducken oder Stick nach oben einen Sprung riskieren. Joy nach Nordosten bewirkt einen Sprung mit gleichzeitiger Bewegung nach vorn. Die vier Schlagmöglichkeiten ergeben sich aus den Stickrichtungen plus Feuer.

SPITTING IMAGE ist trotz seiner Farbenprächtigkeit, der vielen guten Details, dem ausgezeichneten Sound und der zahllosen Überraschungsmomente ein stinknormales Box-Spielchen, das wir – und man muß dies ohne Umschweife sagen – in anderen Varianten schon besser gesehen haben. Was bleibt, ist eine unterhaltsame Komödie auf vielen Rechnern, die mehr als Schmunzel- denn als Action-Werk anzusehen ist. Eine letzte Bemerkung noch: Die 16bit-Versionen sind grafisch und soundmäßig ausgezeichnet; bei den 8bit-Vertretern konnte die Amstrad-Fassung voll überzeugen, während die für den 64er relativ bescheiden (zu winzige Sprites...) ausfiel. Wer mehr Wert auf die unterhaltsamen Features legt und nicht das eigentliche Spielprinzip einer streng genauen Analyse unterzieht, wird bald einen witzigen Vertreter in seiner Sammlung begrüßen, der etwas von der Normal-Soft abweicht. Dennoch: So ganz konnte mich SPITTING IMAGE nicht überzeugen.

Manfred Kleimann



Foto: ▲ ST

Foto: ► CPC

8bit/16bit: Amstrad/ST, Amiga	
Grafik	9 / 10
Sound	7 / 10
Spielablauf	7
Motivation	6
Preis/Leistung	6 / 7

Foto: ▼ Amiga



Programm: GI Hero, **System:** Schneider, **Preis:** ca. 32 Mark (Kass.) & etwa 47 Mark (Disc.), **Hersteller:** Firebird, London, England.

Der große Modehit Herbst/Winter 1988 war wohl die Kriegsspielwelle, die auf unsere Rechner überschwappte. Einige Titel, die verstreut über die vergangenen Monate und Jahre zu uns kamen, sind bereits vom Bann betroffen. Das Gros der sogenannten „realistischen Kriegs-Simulationen" ist momentan auf dem Software-Markt zu einem beherrschenden Element geworden. Besonders die britischen und französischen Hersteller haben die User mit solchem Material überflutet. Über die Liebenswürdigkeit dieser Games läßt sich sicher streiten; auch über den sogenannten „Spielwitz" oder den „Spielwert". Nun habe ich ein weiteres Programm dieser Gattung vor mir liegen, über dessen Inhaltsschwere ich mich nicht auslassen möchte, da ich es – es heißt übrigens GI HERO (Amstrad) und stammt aus dem renommierten Hause FIREBIRD – für notwendiger erachte, mal aufzuzeigen, was einem manchmal für etwa 32 Mark (Kass.) geboten wird. „Neppermann macht's möglich"!

GIHERO

EIN HELD, DER AUF DIE SCHN ... FIEL

Streng genommen ist **GI HERO** von **FIREBIRD** ein Game, das eigentlich gar nicht erscheinen durfte; nonchalant gesagt: Die Programmierer müssen meschugge gewesen sein zu glauben, daß sich diese technisch unreife Leistung auch noch zu Geld machen läßt! Der Käufer ist nicht mehr so leicht ins Bockshorn zu jagen. GI HERO ist ein schlechter Re-Mix aus *Tarzan* oder *Blatong* (Name v. d. Red. geändert). Die Story reißt auch keinen mehr vom Hocker, und der Spielablauf sowie die – Geschwindigkeit sind einfältig, lächerlich und peinlich. Mir vollkommen unverständlich, warum FIREBIRD dieses Game überhaupt durchlassen konnte!

Kommen wir kurz zur Story: GI HERO wird per Fallschirm in ein Kampfgebiet gebracht, um „Friedensdokumemte" zurückzuholen, die von einem Spion unlängst gestohlen wurden. Als Begleiter steht ihm der Hund „Killer" zur Seite, der dem „Blinden" bei der Suche nach dem Camp der feindlichen Soldaten behilflich sein soll. Leider ist „Killer" bei der Landung verlorengegangen, so daß, wie es der Auszug aus der holländischen Anleitung kaum treffender beschreiben kann, folgendes zu beachten ist: „Killer is nergens te bespeuren. Je eerste taak is hem vinden!"

Also machen wir uns auf, den treuen Gesellen aufzuspüren. Und jetzt geht die Misere schon los. Die einfarbige Figur macht recht lahme Schritte durch den Dschungel, das Gewehr immer im Anschlag (Stick nach oben), um auf die entgegenkommenden Soldaten (ebenso einfältig wie einfarbig) umzunieten. Die Geschosse entschlüpfen dem Rohr wie Seifenblasen der Lauge.

Kurioserweise nähern sich die Feinde ebenso langsam, gemächlichen Schrittes, gehen gemütlich an unserem GI vorbei, um sich dann wie Roboter herumzudrehen und auf ihn zu schießen. Meist passiert dies aus kürzester Nähe mitten ins Gürtelschloß.

Unser Held ist im Einstecken aber allererste Klasse: Eine Anzeige im oberen Teil des Screens zeigt uns an, wann wir mit seinem Ableben zu rechnen haben (obwohl der Ledernaken bereits sechsmal in den Bauch geschossen bekam!).



Der Amstrad-Hero im Kampf „um Leben und Tod", wie man sieht!

Nun gut, das war ein Test. Denn: Wenn man sich schnell (?) entschließt, die Gegner umzuballern, kommt man auch in andere Bilder, andere Landschaften. Diese werden optisch nur durch eine vage Background-Änderung dargestellt; die Kampfeshandlungen der lahmarschigen Soldaten bleibt weiterhin Tagesgespräch der Kriegsberichterstatter. Und so geht es weiter und weiter und...

Was bleibt unterm Strich? Ein Game, das sein Geld nicht wert ist. Aufgeschlüsselt heißt dies: Die Grafiken sind mehr als dürftig (vierfarbig?); die Animation eine totale Katastrophe; der Spielablauf so aufregend wie die dritte Wiederholung der Schwarzwaldklinik; es fließt viel Blut, obwohl man es nicht sieht („Sie baden gerade Ihre Hände darin!") und von Spielgeschwindigkeit kann man nicht sprechen. Allein der Sound ist noch etwas besser als der gesamte Rest; klingt aber dennoch so bombastisch wie „Ariel's Concerto für drei Wäscheklammern"! Es gibt Leute, die haben von „Nase vorn" die Nase voll. Denen sei ein Trost ausgesprochen – GI HERO ist noch langweiliger!

MANFRED KLEIMANN

Grafik	1
Sound	2
Spielablauf	1
Motivation	0
Preis/Leistung	1

FLOP DES MONATS

1. GI Hero
2. Ghost Hunters
3. S.T.A.G.
4. Atax
5. Guerilla War





Hallo, Ihr Lieben!
Wieder haben wir eine Seite für Eure brandaktuellen Super-Hits freigehalten. Die „Ewigen-Liste" entnahmen wir für diese Ausgabe einer Zusammenstellenung von 5 Freunden aus Lauf: Frank Birkmann (CPC), Alexander Eckert (Amiga), Michael Hönicke (C-64), Wolfgang Mehl (ST), Jürgen Schmidt (C-64), alle aus 8560 Lauf – Jeder von Euch erhält ein Überraschungspaket mit Software für Eure jeweiligen Systeme. Und jetzt folgen die jeweils 3 Gewinner der diesmaligen Sound- und Grafik-Top-Ten. Je 20 Deutsche Mäuse an: Uli Braun, 5010 Bergheim; Gunnar Ehrke, 5840 Schwerte 5; Stefan Schmidt, 3477 Marienmünster; Bernd Behl, 8706 Höchberg; Michael Brendler, 8228 Freilassing; Jürgen Wehner, 6400 Fulda/Lehnerz. Allen Gewinnern einen herzlichen Glückwunsch und allen, die mitgemacht haben ein ebenso herzliches Dankeschön!

Die Ewigen-Liste

zusammengestellt von 5 Freunden aus Lauf

1. Way of the Exploding Fist
2. Archon
3. Impossible Mission
4. Bubble Bobble
5. California Games
6. Mermaid Madness
7. International Karate+
8. Test Drive
9. Thundercats
10. Bards Tale I
11. Giana Sisters
12. Winter Games
13. Wizball
14. Kaiser
15. Skate or Die
16. Enduro Racer
17. Matchday II
18. Bards Tale II
19. Fugger
20. Champion Ship Sprint
21. Arkanoid
22. Ace
23. Zak Mc Kracken
24. Hawkeye
25. World Class Leaderboard
26. BMX Simulator
27. Slapfight
28. Maniac Mansion
29. Police Quest
30. They stole a Million
31. Deja Vu
32. In 80 Tagen um die Welt
33. Gauntlet
34. Apollo 18
35. Garfield
36. Super Hang On
37. Western Games
38. Street Sports Basketball
39. Buggy Boy
40. Rimrunner
41. Kane
42. Jinxter
43. She Fox
44. Danger Freak
45. Samurai Warrior
46. Dream Warrior
47. Summer Games II
48. The Train
49. Pirates
50. Mini Putt

Für die neu hinzugekommenen Leser hier noch einmal die Teilnahmebedingungen: Bei den Sound- und Grafik-Top-Ten genügt eine Postkarte, auf der die favorisierten zehn Programmtitel stehen. Bei der „Ewigen-Liste" sollten Gruppen, die aus mindestens fünf Leuten bestehen (z.B. Computerclubs, Vereine usw.) mitmachen, wobei wir als Angaben die Namen und Adressen der beteiligten Leute sowie deren Computersystem benötigen. Zu gewinnen gibt es Software-Überraschungspakete bei den „Ewigen-Listen" für jedes Mitglied der Gruppe und 20 Mark für jeden Top-Ten-Mitstreiter.

Die besten Grafiken

1. Defender of the Crown (1)
2. Guild of Thieves (2)
3. Last Ninja (4)
4. Ports of Call (7)
5. Wizball (8)
6. Hawk Eye (–)
7. Three Stooges (3)
8. Armalyte (–)
9. International Karate+ (10)
10. The Pawn (9)

Die besten Sounds

1. Giana Sisters (1)
2. To be on Top (2)
3. The Last Ninja (3)
4. Out Run (8)
5. Wizball (5)
6. Skate or Die (–)
7. International Karate+ (6)
8. Bobo (–)
9. Cybernoid (7)
10. Menace (–)

HOTLINE

TOP 30 im Februar

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. (Verkaufszahlen: 1/3; Leserwünsche: 2/3). Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	1	Armalyte	C-64	Thalamus
2	5	Elite	ST/Amiga/C-64/Amstrad/Spectrum/PC	Firebird
3	–	Menace	C-64/Amiga/ST	Psyclapse
4	2	Caveman Ugh-...lympics	C-64	Electronic Arts
5	3	Pacmania	Amiga/ST/C-64/Spectrum	Grand Slam
6	7	Alien Syndrome	ST/Amiga/C-64/Spectrum/Sega	Ace
7	6	Starglider II	ST/Amiga	Rainbird
8	10	Bionic Commandos	Amiga/ST/C-64/Amstrad/Spectrum	Go!
9	–	Hostages	Amiga/ST	Infogrames
10	–	Microprose Soccer	C-64	Microprose
11	12	Summer Olympiad	ST/C-64/PC	Tynesoft
12	29	Cybernoid II	C-64/Amstrad/Spectrum	Hewson Consultants
13	19	Trivial Pursuit II	Amiga/ST/C-64/Amstrad/Spectrum/PC	Domark
14	8	Barbarian II	C-64/ST	Palace
15	–	Roger Rabbit	Amiga/C-64/ST/PC	Walt Disney Co.
16	14	Pool of Radiance	ST/C-64	U.S. Gold
17	–	Robocop	C-64/Spectrum/Amstrad	Ocean
18	18	Fugger	C-64	Bomico
19	15	Captain Blood	ST/Amstrad/PC	Ere Informatique
20	25	Soldier of Light	ST/Amiga/C-64/Spectrum	Ace
21	4	Afterburner	ST/Spectrum/Amiga/C-64	Activision/E.D.
22	16	Nebulus	ST/Amiga/C-64/Amstrad/Spectrum	Hewson Consultants
23	–	Purple Saturn Day	ST/Amiga/PC/CPC	Exxos/Ere
24	22	Leben und Sterben lassen	Amiga/ST/C-64/Amstrad/Spectrum/PC	Domark
25	–	Savage	C-64/Amstrad/ST/Amiga	Firebird
26	–	Operation Wolf	C-64/Amiga/ST/Amstrad	Ocean
27	–	Return of the Jedi	ST/C-64/Amstrad	Domark
28	–	Double Dragon	ST/C-64/Spectrum/Amstrad	Melbourne House
29	–	Lombard Rallye	Amiga/ST	Mandarin Software
30	–	Scorpio	Amiga/C-64	Kingsoft

Top Ten/C-64

1 Armalyte	Thalamus
2 Caveman Ugh...lympies	Electronic Arts
3 Pacmania	Grand Slam
4 Microprose Soccer	Microprose
5 Cybernoid II	Hewson
6 Barbarian II	Palace
7 Summer Olympiad	Tynesoft
8 Fugger	Bomico
9 Operation Wolf	Ocean
10 Robocop	Ocean

Top Ten/ST

1 Elite	Firebird
2 Starglider II	Rainbird
3 Summer Olympiad	Tynesoft
4 Bionic Commando	Go!
5 Purple Saturn Day	Exxos/Ere
6 Roger Rabbit	Walt Disney
7 Hostages	Infogrames
8 Captain Blood	Ere Informatique
9 Pool of Radiance	U.S. Gold
10 Afterburner	Electric Dreams

Top Ten/Amstrad

1 Bionic Commando	Go!
2 Cybernoid II	Hewson
3 Trivial Pursuit II	Domark
4 Batman	Ocean
5 Captain Blood	Ere Informatique
6 Robocop	Ocean
7 Savage	Firebird
8 Nebulus	Hewson
9 Operation Wolf	Ocean
10 Joe Blade II	Players

Top Ten/Spectrum

1 Robocop	Ocean
2 Trivial Pursuit II	Domark
3 Afterburner	Electric Dreams
4 Nebulus	Hewson
5 Soldier of Light	Ace
6 Pacmania	Grand Slam
7 Advanced Pinball Sim.	Code Masters
8 Rambo III	Ocean
9 Double Dragon	Melbourne Hs.
10 Leben und Sterben lassen	Domark

Top Ten/Amiga

1 Menace	Psyclapse
2 Starglider II	Rainbird
3 Hostages	Infogrames
4 Roger Rabbit	Walt Disney Co.
5 Alien Syndrome	Ace
6 Elite	Firebird
7 Pacmania	Grand Slam
8 Purple Saturn Day	Exxos/Ere
9 Action Service	Cobra Soft
10 Lombard Rallye	Mandarin

Top Ten/C-16

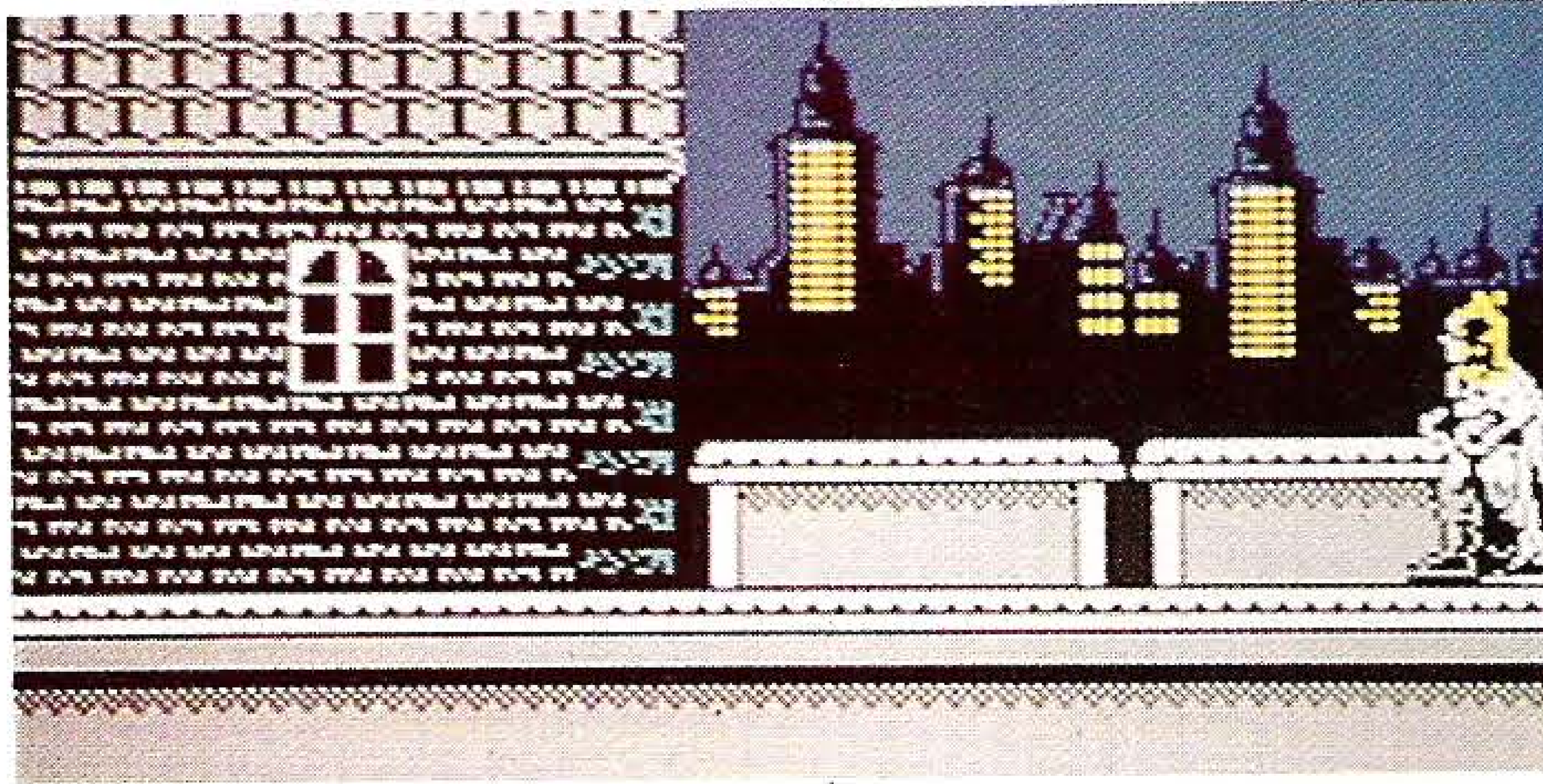
1 Joe Blade II	Players
2 Footballer of the Year	Kixx
3 Bomb Jack	Encore
4 BMX Simulator	Code Masters
5 Way of the Expl. Fist	Mastertronic
6 Arthur Noid	Alternative
7 Ace 2	Cascade
8 Frank Bruno's Boxing	Encore
9 xxx (indi.)	Encore
10 xxx (indi.)	Encore



Der verkappte Kämpfer

Programm: Batman, **System:** Amiga, Atari ST, C-64 (getestet), Spectrum (getestet), Amstrad, **Preis:** ca. 30 – 35 DM (8-Bit-Kass.), ca. 40 – 49 DM (8.Bit-Disk.), ca. 60 DM (16-Bit-Disk.), **Hersteller:** Special FX by Ocean, Manchester, England, **Muster von:** Ocean.

Ein Superheld ist er wirklich, das muß man ihm lassen. Allein schon das todschicke Cape mit den Mr. Spock nachempfundenen Spitzohren lernt jedem Bösewicht das Fürchten. Und dann noch dieser muskulöse Körper mit den stahlharten Fäusten! Abgesehen davon, daß Superhelden dieser Güte im alltäglichen Leben wohl nicht vorkommen, paßt diese schwärmerische Charakterisierung wohl nur auf einen: Den Comichelden **BATMAN**! *Schon in den Sechziger Jahren zog er auf vielen Seiten der Comics und unzähligen Folgen einer Fernsehserie aus, um die fiktive Stadt Gotham von Verbrechern zu säubern, und bis zum heutigen Tag hat er nichts von seiner Kraft und Geschmeidigkeit eingebüßt – was ihm immer noch große Popularität beschert. Warum also kein Computerspiel daraus machen? Zwar gab es vor zwei Jahren schon einmal eine BATMAN-Versoftung, die wie diesmal von* **OCEAN** kam, aber aus aktuellem Anlaß hat man sich entschlossen, die ganze Thematik noch mal neu aufzumischen und ein umfangreiches Actionspiel mit den Lieblingsfeinden Batmans zu programmieren. Just in dieser Zeit wird nämlich nahe bei London ein neuer BATMAN-Spielfilm gedreht, und zwar mit rasanten Special-Effects und **Jack Nicholson** als BATMANS Gegenspieler „Der Joker", **Micheal Keaton** aus *Beatlejuice* als BATMAN und **Kim Basinger** als BATMANs Geliebte. Eine heiße Besetzung, oder?
Leider ließ sich die Schönheit und Grazie einer Kim Basinger nicht so ganz auf den C-64 und Spectrum umsetzen, und deshalb hat man sie wohl gleich ganz aus dem Spiel rausgelassen. Alle anderen Hauptcharaktere wurden jedoch verwendet und versetzen den Spieler in ein Comic-Strip-Abenteuer der besonderen Art, denn die neue BATMAN-Variante besteht aus **zwei** voneinander völlig unabhängigen Spielen, die zwar den gleichen Spielaufbau, aber unterschiedliche Spielfelder und -Storys besitzen. Der Spieler steuert dabei natürlich BATMAN höchstpersönlich, ein hübsches, großes Sprite in beiden Versionen. Okay, beim Specci sind die Sprites „etwas" durchsichtig und auf dem C-64 leicht kantig, aber jeder einzelne der kleinen Screens ist recht detailliert und den Möglichkeiten der Rechner angepaßt. Immer dann, wenn BATMAN aus einem Bild hinausläuft, wird das nächste Bild samt Rahmen wie bei Pop-Up-Menüs drübergelegt. Dadurch entsteht zum einen ein bißchen Comic-Atmosphäre (Texteinlagen inklusive), zum anderen konnte das Spielfeld, also Gotham, weitaus großzügiger konzipiert werden, weil durch ein einzelnes Bild nicht gleich so viel Speicherplatz verloren geht.
Das erste Spiel auf der Kassette/Diskette heißt „Lieber den Vogel in der Hand..." und dreht sich um den zigarrenrauchenden Bösewicht namens „Penguin". Dieser wurde gerade aus dem Gefängnis entlassen und produziert unter dem Deckmantel einer ganz normalen Fabrik Roboter-Pinguine, mit deren Hilfe er die Weltherrschaft erringen will. BATMAN muß nun in die Fabrik eindringen und den Steuerungscomputer abschalten. Im zweiten Spiel mit dem Untertitel „Ein Schicksal, schlimmer als der Tod" geht es mal wieder um BATMANS besten Freund, den kleinen Robin. Dieser wurde vom Erzfeind, dem Joker, gefangenengenommen. Klare Sache, daß BATMAN sich auf die Socken macht, um Robin zu befreien und den Joker endgültig zu besiegen.



Fotos (2): Spectrum

In beiden Teilen sieht der Spielablauf so aus, daß Ihr mit BATMAN durch die Gegend lauft und dabei versucht, verschiedene Gegenstände zu finden und richtig anzuwenden. Erkennen könnt Ihr sie ganz einfach: Sie blinken nämlich! Sollt tet Ihr auf diese komplizierte Art und Weise einen Gegenstand tatsächlich gefunden haben, braucht Ihr Euch nur noch vor ihn zu stellen und den Stick dann nach hinten ziehen und Feuer drücken. Mit dieser Methode kommt Ihr übrigens auch in ein Menü, wo alle Objekte aufgelistet sind und benutzt werden können. Ein Beispiel: Um die Tür auf dem Dach des zweiten Hochhauses zu öffnen, braucht Ihr den Schlüsselkobold. Zu finden ist er in der Bathöhle, in denen beide Spiele starten und in der Ihr noch andere interessante Sachen finden könnt. Stellt Euch also einfach vor die Tür, geht in das Menü, klickt das Symbol für den Kobold an und danach das Symbol für „Benutzen". Und dann, schwuppdiwupp, könnt Ihr durch die Tür latschen!



Die Bathöhle

Aber auch dann, wenn ihr nicht gerade einen Gegenstand anwenden wollt, solltet Ihr mal einen Blick in das Menü werfen, denn dort befinden sich auch die diversen Statusanzeigen, die anzeigen, ob BATMAN noch topfit ist. Auf den Straßen von Gotham lauern ja viele ballerwütige Gangster, und in der Fabrik sind die Roboterpinguine los. Jede Berührung mit Feinden kostet wertvolle Energie, die nur durch diverse Fressalien wieder aufgefüllt werden kann. Dummerweise können die Gegner auch nicht um die Ecke gebracht werden, sondern lassen sich höchstens zur Flucht verleiten. Wirksamste Mittel für derlei Vertreibungsaktionen sind ein paar Waffen, die herrenlos auf der Straße herumgammeln, oder die Anwendung des breiten Schlagrepertoires, über das BATMAN verfügt. Wunderschön ist OCEAN auch hier wieder die Animation gelungen, die flüssig und mit vielen Zwischenstufen versehen ist.

Mag dieses Spielprinzip, eine Mischung aus Labyrinth- und Actionspiel mit einem Hauch Strategie, auch schon etwas abgegriffen und in zahlreichen älteren Games verwendet worden sein (ich denke da an die *Wally*-Serie von MICROGEN), so ist es OCEAN doch gelungen, durch ein abwechslungsreiches Geschehen viel Spannung und Spaß zu erzeugen. Es ist außerdem beileibe nicht einfach, die vielen Gegenstände richtig zu kombinieren und anzuwenden, da müßt Ihr schon ein bißchen grübeln!

Da BATMAN letztendlich auch technisch auf beiden Rechnern passabel programmiert wurde und den Spielehungrigen gleich zwei Games in einer Verpackung offeriert, kann ich Euch nicht vom Kauf abhalten.

Weihnachten ist zwar schon vorbei, aber vielleicht laßt Ihr Euch ja vom Osterhasen einen BATMAN ins Nest legen.

Michael Suck

(C-64/Spectrum)		
Grafik	8	8
Sound	8	3
Spielablauf	9	9
Motivation	9	9
Preis/Leistung	9	9



»Krakanoid« zum Sonderpreis

Programm: Growth, **System:** Amiga (angeschaut), ST, **Preis:** ca. 35 Mark, **Hersteller:** Eclipse, Oxford, England, **Muster von:** Electra.

Eigentlich 'ne gute Sache, daß jetzt verstärkt Low-Budget-Software für die 16bitter angeboten wird. Besonders den Amiga-Freunden wird es guttun zu hören, daß ein englische Label ihre Ware für ca. 40 Mark und darunter auf den Markt wirft. Kann diese Art von Spielen den anderen Vollpreis-Produkten Paroli bieten? Oder erleben wir Ähnliches wie auf dem 8bit-Sektor: Größtenteils billige Spiele für billiges Geld? Diese Frage zu beantworten, ist nicht ganz einfach, ist doch der Low-Budget-Markt für Amiga oder ST noch sehr jung. Gehen wir doch mal dieser Frage nach und überprüfen mal das strategische Action-Game **GROWTH** von **ECLIPSE SOFTWARE.**
Die echten Freunde der *Breakouts, Krakouts* oder *Arkanoids* werden vermutlich nicht gerade in Begeisterungsstürme ausbrechen, wenn sie sich GROWTH anschauen; sie werden aber bemerken, daß hier ein Spielprinzip leicht verändert wurde, das besonders in den höheren Leveln ziemlich knifflig ist.
Eine Story mußte (logisch!) her. Hier ist sie: Innerhalb eines lebenden Organismus' hat sich eine Art Tumor gebildet, der bestrebt ist, in Windeseile Besitz vom ganzen Screen zu ergreifen. Es gilt, das Herzstück des Geschwürs durch zahlreiche Treffer aus einer „Heilsspritze" (sieht wieder aus wie ein Raumschiff!) zu zerstören.
Das pulsierende Ding hat aber die Möglichkeit, sich immer wieder zu regenerieren, so daß man mit seiner Spritze am besten an einem festen Platz stehen sollte und so schnell wie möglich feuern muß. Gelangt man mit den Salven zum Herzstück, so benötigt man schon einige Treffer, bis ein Auge erscheint. Falls dies wahrzunehmen ist, noch drei- viermal draufhalten, und das gesamte Gebilde zerplatzt. Nun gelangt man in das jeweils nächst höhere Level. Die Punktzahl ergibt sich aus der Anzahl der Treffer. Die einzelnen Bilder unterscheiden sich grafisch fast nur durch eine andere Farbgebung und inhaltlich mit ein paar Gemeinheiten. Diese bestehen darin, einen Ball im Spielfeld zu halten, während man sich auf die „medizinische Schießerei" konzentriert oder in den vom Tumor ausgesandten Quadraten, die man nicht berühren darf (Exitus durch Stromschlag; ein Teufelskopf lacht hämisch über dieses Mißgeschick).



Foto: Amiga

Wenn man sich in die höheren Bilder vorgekämpft hat – so ab Level 12 –, muß man seine Position sehr häufig ändern, auf die „Gegebenheiten" reagieren.

Dazu kann und muß man steuerungstechnisch die Spritze auch mal seitlich postieren. Die Steuerung – nur über die Maus! – an sich ist recht knifflig. Die anfänglichen Schwierigkeiten bestanden aus einem nervösen Wackeln der Spritze. Das Problem kann ganz einfach behoben werden: Man dreht die Maus einfach herum, und schon geht alles fast wie von selbst.

GROWTH von ECLIPSE ist sicherlich kein Original. Wenn man aber bedenkt, daß es sich um ein Low-Budget-Produkt handelt, sollte man einige Abstriche, die durchaus gemacht werden müssen, vielleicht nicht so gravierend in die Bewertung einfließen lassen. Der Titel-Sound ist ausgezeichnet; die Special Effects (während des Games) sind auch kaum schlechter als die der „Krakanoids"; die Grafik ist relativ schlicht und das Gameplay relativ simpel. GROWTH ist dennoch ein ordentliches Game, das Anlaß zur Hoffnung gibt, daß in Zukunft noch einen Tick bessere und unter Umständen etwas billigere Software für die 16bitter angeboten wird!

Manfred Kleimann

Grafik	**6**
Sound	**8**
Spielablauf	**6**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**

Schlichte Angriffswellen

Programm: Atax, **System:** Amiga (angeschaut), ST, **Preis:** ca. 35 Mark, **Hersteller:** Eclipse, Oxford, England, **Muster von:** Electra.

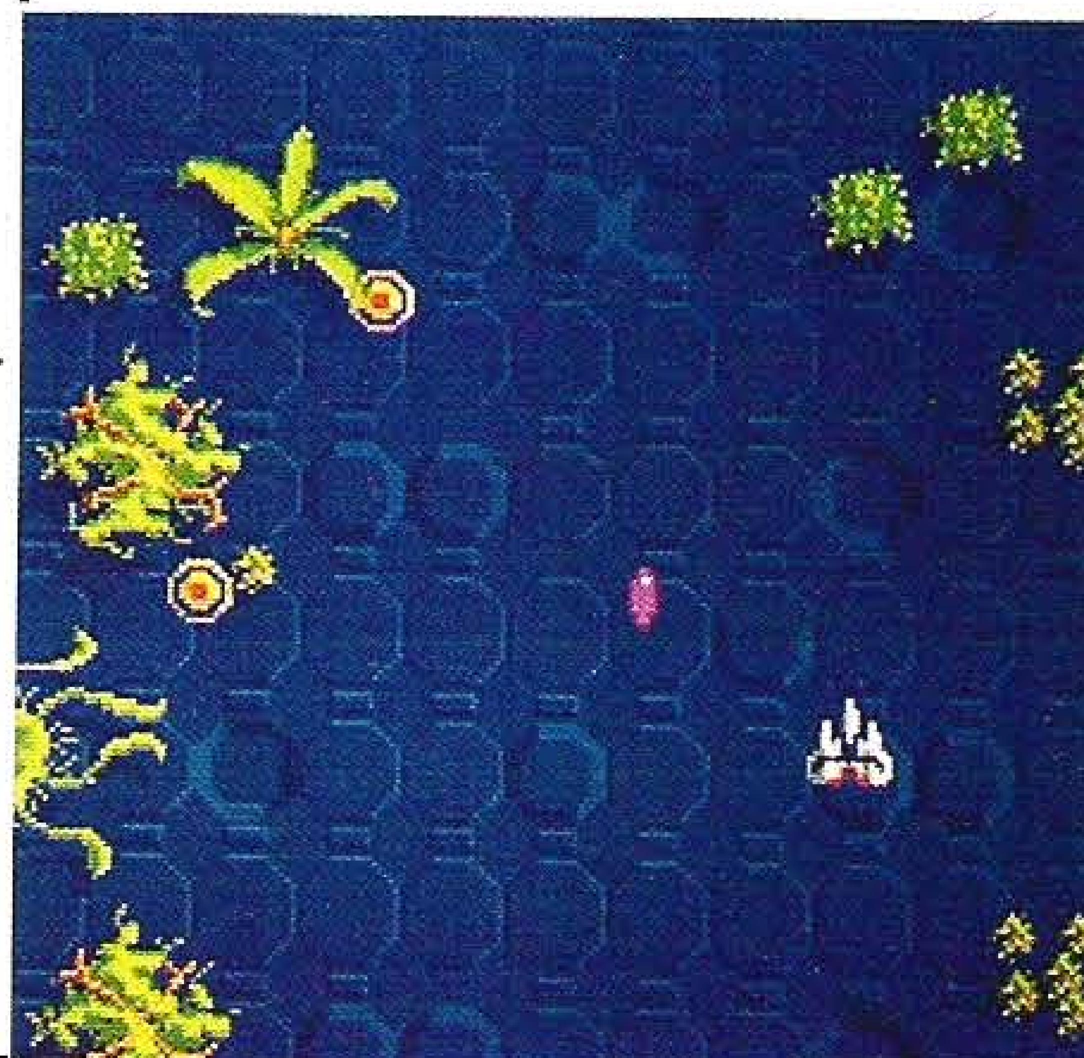
Ja, ja – wie jammerschade! Hat man doch in Oxford bei *Electra* ein Low-Budget-Label gegründet (**ECLIPSE**), die Preise dementsprechend für die 16bit-Produkte gesenkt, ein brauchbares Produkt – nämlich *Growth* – auf den Markt gebracht, und dann ließ man ein *Xenon*-ähnliches Spiel vom Stapel, das alles andere als originell und spannend ist.
ATAX heißt das Werk, das vermutlich in einer Arbeitszeit – vom Reissbrett bis zur Vermarktung – von einigen Tagen zusammengestückelt wurde, um es einmal überspitzt zu formulieren.
Wie schon gesagt, es geht *Xenon*-mäßig um die Säuberung eines fremden Planeten von Aliens, die wieder einmal die menschliche Zivilisation zu bedrohen versuchen. Mit einem „pixelgroßen" Raumschiff (sieht aus wie 'ne Fliege) muß man sich nun durch ein von oben nach unten scrollendes Landschaftsbild bewegen, Aliens abschießen, deren Salven aus dem Weg und so weiter und so weiter. Diese Art von Baller-Games haben wir ja zum Fressen gern. Wir kennen bereits den Ablauf und müssen uns nur noch auf das „etwas andere" Gedonnere einstellen.
Am Ende eines jeden erfolgreich absolvierten Levels wartet dann eine große Fliege (sieht wirklich so aus!) auf den braven Fighter. Diese kann natürlich wieder einmal genauso viel einstecken wie sie austeilt, so daß wir zumindest noch ein klein wenig zittern dürfen, um zu wissen, ob wir die nächste Runde erreicht haben...

Fassen wir zusammen: ATAX ist ein Billig-Produkt. Trotz des günstigen Preises bietet es aber keine echten Qualitäten. Der Sound ist dürftig; die Grafik zu „bescheiden", und die Animation verdient hier ihren Namen eigentlich nicht. Die Steuerung über den Stick geht noch o.k., aber die groben Ungenauigkeiten bei der Kollisionsabfrage machen ATAX motivationslos. Am besten, ATAX zurück in die Werkstatt rufen, es verbessern oder verschrotten.

Manfred Kleimann

Grafik	**4**
Sound	**2**
Spielablauf	**2**
Motivation	**2**
Preis/Leistung	**2**

Foto: Amiga



Gangsterjagd mit Bleifuß & Bleispritze

Programm: Techno Cop, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, C-64, IBM PC, **Preis:** Atari ST/Amiga/IBM ca. 70 Mark, C-64 ca. 45 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.), **Hersteller:** Gremlin Graphics, England, **Muster von:** 4 / 7 / 13.

Gar so technisch, wie man es vermuten mag, geht es bei **GREMLIN's** neuem Programm gar nicht zu – Gott sei Dank! Wenn man auch dem Spiel den Titel **TECHNO COP** gegeben hat, so handelt es sich hierbei doch um ein eher schlichtes Actionspiel, in das man sehr schnell hineinfindet. Doch: Schlicht heißt nicht schlecht! Vielmehr möchte ich zum Ausdruck bringen, daß man, ohne dicke Handbücher wälzen zu müssen, gleich zur Sache gehen kann. Und das finde ich prima!

Die Geschichte ist angesiedelt in einer Welt, ein paar Jahrzehnte nach unserer Zeit, in der Gewalt und Brutalität die Bevölkerung in Angst und Schrecken versetzen. Einzig eine speziell ausgebildete Polizeieinheit könnte eventuell das Zeug dazu haben, den Straßenbanden den Garaus zu machen. Doch auch diese Elitetruppe hat bisher versagt. Doch nun also, wo nichts mehr hilft, kommt Ihr als Spieler zum Zuge: Ihr seid ein Superbulle, verfügt über ein Superfahrzeug und Superwaffen, und Ihr seid supermutig und stellt Euch den Gangstern zum Kampf entgegen.

Das läuft so ab: Mit Eurem Wagen, einer Mischung aus Sportwagen und Kampfpanzer, fahrt Ihr zu Euren Einsatzorten. Ihr seht zunächst ein Cockpit, in dem Geschwindigkeit, Drehzahl, und Punktzahl angezeigt werden. Ferner werdet Ihr hier über den Zustand Eures Wagens informiert wie auch darüber, wo und von wem ein Verbrechen begangen worden ist. Nun hastet Ihr also zum Tatort, der Euch ebenfalls von Eurem Bordcomputer genannt wird. Auf der Strecke dorthin (die an typische Autorennspiele erinnert, aber wesentlich einfacher zu fahren ist) begegnet Ihr zahlreichen andern Fahrzeugen – Motorrädern, Pkw's und Lkw's. Dies alles sind gegnerische Vehikel; Ihr habt nun die Wahl, ihnen auszuweichen, sie zu überholen, sie von der Straße abzudrängen oder mittels Eurer Bordkanone abzuschießen. 500 Punkte könnt Ihr einheimsen, wenn Ihr ein Motorrad von der Straße abdrängt oder abschießt; 1.000 Punkte erhält man für Autos, und gar 2.000 werden für LKW's verbucht. Paßt aber auf jeden Fall auf, daß Ihr nicht selbst von der Straße abkommt, denn dann nimmt Euer Wagen Schaden. Wiederholt sich dies ein paarmal, so ist er nicht mehr reparabel, und auf dem Bildschirm erscheint das so verhaßte „Game Over".





Fotos (2): ST

Euer Ziel sollte es immer sein, innerhalb eines bestimmten Zeitlimits mit dem Wagen am Tatort anzukommen. Zwar könnt Ihr Euren Auftrag auch erfüllen, wenn Ihr die Zeitvorgabe überschreitet, doch gehen Euch dann die 50.000 Punkte für die Einhaltung des Limits durch die Lappen. Am Ort des Verbrechens angekommen, checkt Ihr erst einmal Euren Computer durch. Anstelle des Cockpits seht Ihr nun nämlich einen Unterarm auf dem Bildschirm, den ein „Armband-Compy" mit diversen Anzeigen schmückt. Zum Beispiel findet man hier einen Radarschirm, auf dem Ihr erkennen könnt, wo sich der gesuchte Verbrecher in dem Gebäude befindet, das Ihr gleich betreten werdet. Zum anderen seht Ihr ein (digitalisiertes) Foto des gesuchten Ganoven mit einem Kurzsteckbrief, und Ihr erfahrt, ob er eliminiert oder verhaftet werden muß. Mittels der Space-Taste kann man zwischen zwei Waffen umschalten: Einer 88er (!) Magnum und einer Pistole, die ein Fangnetz abfeuert. Zunächst sollte man sich für die Magnum entscheiden, um die Netzpistole erst dann einzusetzen, wenn man mit dem gesuchten Schurken zusammenkommt. Dies natürlich aber auch nur dann, wenn er lebend festgenommen werden soll; ansonsten tut auch hier die 88er ihren Dienst.

Seid Ihr in dem Gebäude, so geht der Zoff auch sofort los. Von überall her kommen messerwerfende und peitschenschwingende Schäger auf unseren Helden zu, von denen manche auch vor morgensternähnlichen Mordwerkzeugen nicht haltmachen. Das Geschehen in den Gebäuden spielt sich auf mehreren Ebenen ab – anfangs nur zwei, später werden es mehr. Mit Fahrstühlen kann man sich in das nächste Stockwerk begeben, um sich dem Oberschurken langsam anzunähern. In diesen Fahrstühlen ist man übrigens auch sicher vor Angriffen seitens der Schläger; wenn's also mal ganz besonders brenzlig wird, kann man hier vorübergehend eine sichere Zuflucht finden. Außer laufen und schießen kann unser Supermann auch springen. Dies ist auch nötig, denn an einigen Stellen ist der Boden unter seinen Füßen löchrig wie ein Schweizer Käse. Andererseits kann man sich natürlich auf diese Art und Weise auch einfach in die nächst tiefere Etage herabfallenlassen und so den zeitaufwendigen Weg zum Fahrstuhl vermeiden. Hat man den Auftrag erfüllt (wofür man 50.000 Punkte kassiert und einen höheren Dienstgrad erhält) oder das Zeitlimit überschritten, so stürzt man zurück zum Auto und braust umgehend zum nächsten Einsatzort. Hier geht's dann weiter wie gehabt, nur daß die Aufgabe von Mal zu Mal ein wenig schwieriger wird.

Interessantester Aspekt an TECHNO COP ist sicherlich die Verbindung von Renn- und Actionspiel. Beides für sich hat man natürlich schon zur Genüge gesehen, als Verknüpfung aber dürfte das Programm ein Novum darstellen. Die Grafik des Spiels bewegt sich in Regionen über dem Durchschnitt, ist aber sicher auch nicht unbedingt herausragend. Unangenehm fallen das stellenweise arg ruckelige Scrolling, vor allem aber die langwierigen Nachladeprozeduren auf, die den Spielfluß doch ziemlich hemmen. Erfreulich ist dementgegen die Tatsache, daß Highscores abgespeichert werden und somit der Nachwelt erhalten bleiben. Alles in allem würde ich meinen, daß GREMLIN mit diesem Programm sein bestes Spiel seit langem produziert hat. Aufgrund seiner phasenweise enormen Brutalität jedoch, dies als Schlußbemerkung, dürfte TECHNO COP im Sauseschritt der Indizierung entgegeneilen – wer es also haben will, der greife bald zu. Sonst ist es, wieder einmal, zu spät! *Bernd Zimmermann*

Grafik	**8**
Sound	**7**
Spielablauf	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**



4 SOCCER Simulators

1. 11 A SIDE SOCCER
2. HALLENFUSSBALL
3. SOCCER SKILLS
4. STREET SOCCER


RICHARD DARLING
Research and Development

Richard: »Pro Soccer hat einfach alles! 11 A Side Soccer, Hallenfußball, Street Soccer (Fouls sind erlaubt) und Soccer Skills (mit Training: Strafstöße, Liegestütze, Gewichtheben, Dribbeln etc.)«.

David: »...und es können vier Spieler gleichzeitig teilnehmen! Unser Code-Masters-Team hat für das Perfektionieren dieses Produktes mehr als ein Jahr gebraucht. Also, nicht verpassen!«


DAVID DARLING
Television Promotions



AMSTRAD SCREEN SHOTS

Code Masters GOLD

Erhältlich für:

- C64 Kass. + Disk.
- Amiga
- Atari ST
- PC

Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128–132, 4044 Kaarst 2 Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Vertrieb in Österreich: Karasoft; in der Schweiz: Thali AG



Atari ST



Amiga



Spectrum



C-64

HURRA, 'da

Thunderblade ist

Programm: Thunderblade, **System:** C-64, CPC, Spectrum, Amiga, Atari ST (alle angeschaut), **Preis:** ca. 25 bis 75 DM (je nach Datenträger und System), **Hersteller:** U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, England, **Muster von:** U.S. Gold, Birmingham, England.

Es gibt ja 'ne ganze Menge guter Sega-Automaten, und die Softwarefirmen reißen sich förmlich darum, diese auf die populärsten Heimcomputer umzusetzen. Daß dies aber nicht immer gelingt, beweisen z.B. *Out Run*, *Super Hang On* auf den Achtbittern und *Enduro Racer*. Die englische Company **U.S. GOLD** hat nun Programmierer angeheuert, damit sie **THUNDERBLADE** für alle gängigen Rechner umsetzten. Was da nun draus geworden ist, könnt Ihr im folgenden Bericht nachlesen.
Wir haben uns für Euch alle Versionen angeschaut, damit Ihr Euch einen genauen Überblick über den jeweiligen Qualitätsstand verschaffen könnt. Die C-64-Fassung wurde von Chris Butler umgesetzt, für alle anderen Versionen zeigen sich „TIERTEX" verantwortlich, die uns schon so manchen „Flop" bescherten (*Rolling Thunder, Indiana Jones, ...*).
Die Story ist natürlich, wie bei vielen anderen Action-Games nicht gerade berauschend. Es geht darum, eine bestimmte Festung zu finden und diese dann zu vernichten, damit die Erde von allen Rebellen befreit ist. Bevor man jedoch diese besagte Festung erreicht, kommen allerlei Gefahren auf einen zu.

Die THUNDERBLADE ist ein hypermoderner Kampfhubschrauner, welcher mit einer Höchstgeschwindigkeit von 202 Knoten fliegen kann. Bewaffnet ist er mit einer 30 mm-Schnellfeuer-Kanone und Zielraketen. Perspektivisch hat THUNDERBLADE auf allen Rechnern einiges zu bieten, denn es gibt zwei- und auch dreidimensionale Level. Es fängt mit einem 2 D-Level an, in dem man über eine Stadt fliegen, und alles, was sich auf dem Boden und in der Luft befindet, abschießen muß. Danach folgt eine andere Stadt, diesmal jedoch dreidimensional. Die Wolkenkratzer in diesen Städten wurden mittels ausgefüllter Vektorgrafik erstellt. Weiterhin hat man die Gelegenheit, durch einen Canyon zu brausen usw. usw. Aber ich will Euch ja nicht alles verraten. Kommen wir zu den Qualitätsunterschieden zwischen den einzelnen Versionen!
Fangen wir am besten mit der Amiga-Fassung an: Da die 16-Bit-Games ja meistens auf dem Atari ST geschrieben und dann auf den Amiga konvertiert werden, erhält man fast immer 1:1-Kopien der ST-Version. Dies ist zwar kein Nachteil, doch ärgert sich so mancher Amiga-User schon darüber. Doch kommen wir zum Spiel selbst. Während des digitalisierten Titelbildes wird ein schöner gesampelter Sound gespielt, den man per Knopfdruck abbrechen kann, um ins eigentliche Game zu gelangen. Nach der nervigen Laderei drücke ich hastig den roten Knopf unseres Sticks, um zu spielen. Los geht's ....
Wow, die Objekte bewegen sich

Thunderblade: Eines der besten ARCADE-Spiele des Jahres 1989«



in einer fantastischen Geschwindigkeit, während ich mit meinem Hubschrauber alles abballere, was mir in die Quere kommt. Die Geräusche sind auch nicht von schlechten Eltern (sauber gesampelt, Jungs!). Das Scrolling hätte zwar flüssiger sein können, aber so reicht es vollkommen aus. Man könnte sagen, daß „Amiga-THUNDERBLADE" vollauf gelungen ist! Nun auf zur ST-Version: Die Titelmelodie ist identisch mit der vom Amiga (nur nicht ganz so sauber). Dafür dauert die Laderei nicht so lang. Doch das, was ich dann sah, hat mich schon ein wenig gestört. Da benutzen die während des Spiels Digisound, was einen drastischen Geschwindigkeitsverlust zur Folge hat. Trotzdem ist dieses Game auch auf dem großen Atari gut spielbar. Leider nur nicht ganz so gelungen wie die oben erwähnte Amiga-Umsetzung.
Auf geht's zur Speccy-Konvertierung: Hier ist die Grafik zwar nicht ganz so schnell und farbenfroh (Monochrom), doch für'n Spectrum echt gut. Nur bei der Steuerung hapert's 'n bißchen. Jetzt wollen wir uns mal von dem 64er-Thunderblade überraschen lassen. Der C-64 ist ja berühmt-berüchtigt für seine „etwas" längeren Ladezeiten. Dies wird bei Thunderblade auch voll ausgenutzt. Wie wir alle wissen, ist der kleine „Commo" ja nicht gerade für Vektorgrafik zu haben (man denke da beispielsweise an *Star Wars*). Also waren meine Erwartungen nicht ganz so hoch geschraubt, doch was ich dann sah, veranlaßte mich gleich zum Betätigen des kleinen schwarzen Knöpfchens an der rechten Seite des Gehäuses! Oh Graus, welch langsame Animation, oh Schreck, was für ein mieser Sound! Nee Leute, so nicht. Die C-64-Version kann man getrost vergessen. Mit mäßigen Gefühlen schob ich dann die 3-Zoll-Disk ins Laufwerk unseres CPC's, und siehe da, was präsentierte uns der Farbmonitor? Eine gute Amstrad-Version dieses Games. Also wirklich, für mich ist die Schneider-Fassung die beste der Achtbitter (diese „Erscheinung" kommt in letzter Zeit immer häufiger vor!!!).
Im 16-Bit-Bereich gefällt mir der Amiga-Thunderblade am besten. Doch die ST-Umsetzung ist auch nicht von schlechten Eltern. Für mich gehört Thunderblade zu den besten Sega-Umsetzungen des Jahres 1988 !!! *Jörg Heckmann*

ST/Amiga/Spec/CPC/C-64	
Grafik	8/10/8/9/6
Sound	7/8/6/6/6
Spielablauf	8/8/8/8/7
Motivation	9/10/9/10/7
Preis/Leistung	8/8/8/8/6

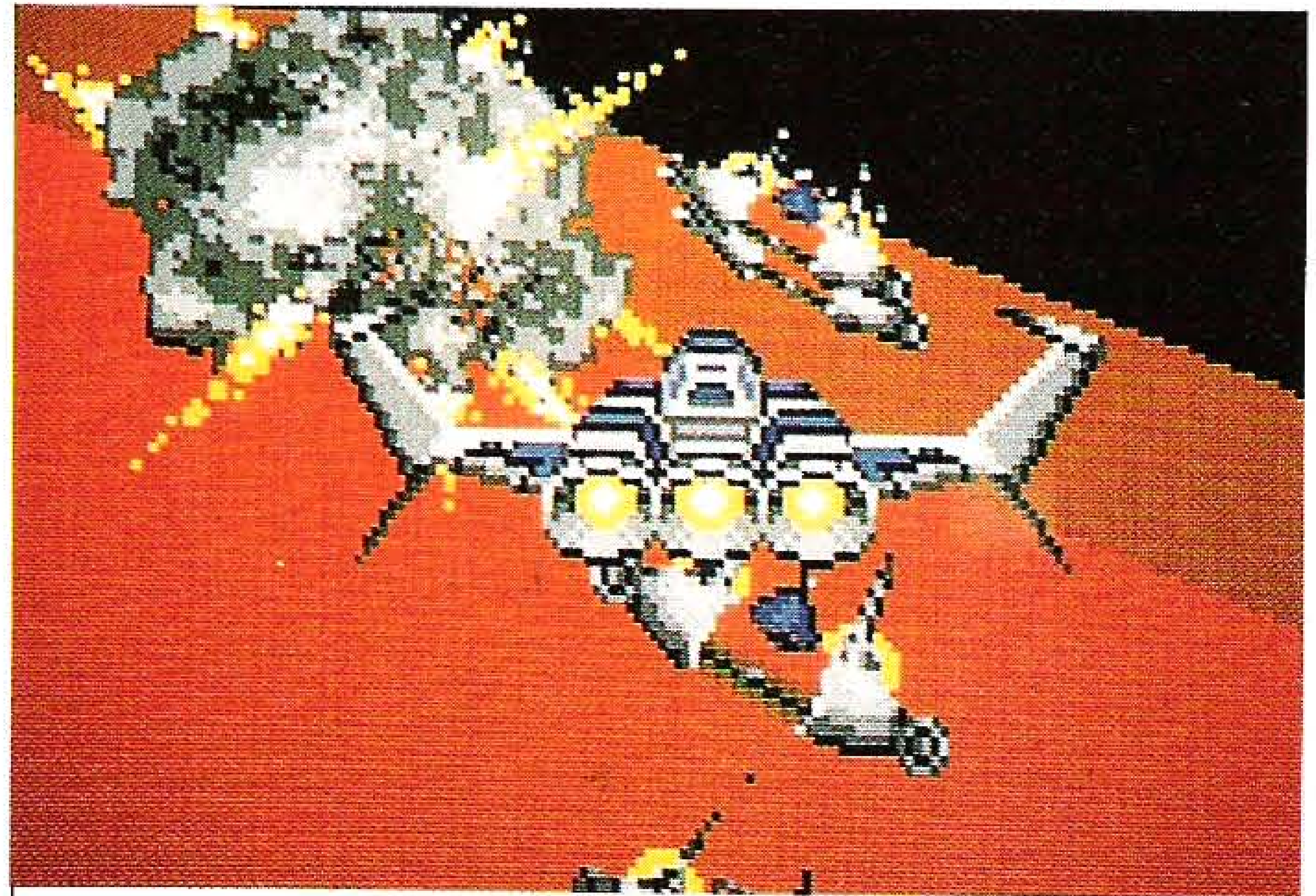
So schön, so groß, so gut!

Programm: Galactic Conqueror, **System:** Atari ST (getestet), IBM, Amiga, CPC (Disk.), **Preis:** je nach System ca. 55 bis 70 DM, **Hersteller:** Titus, **Muster von:** Titus, England.

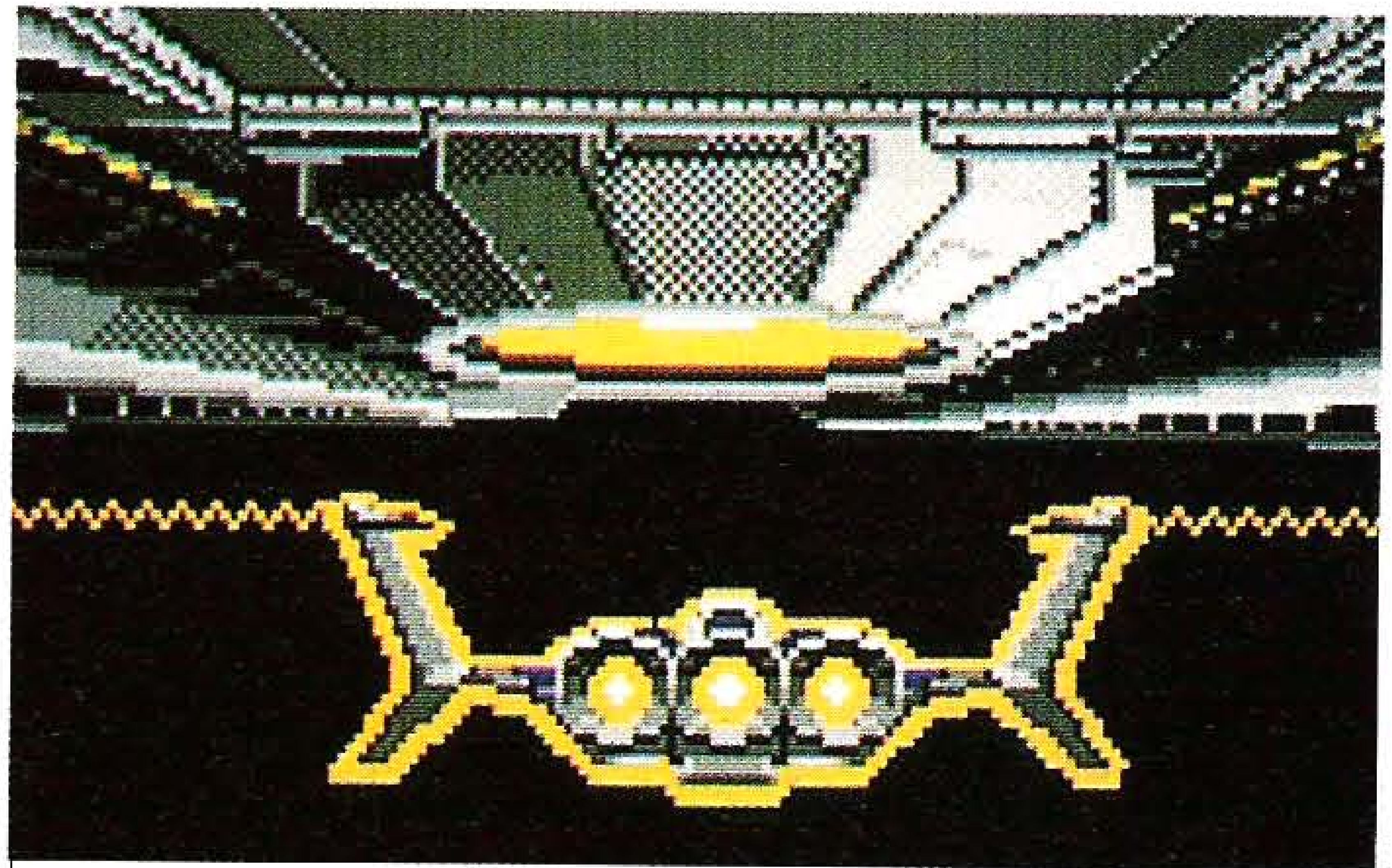
GALACTIC CONQUEROR von **TITUS**, ein im Stile von *Afterburner* programmiertes Game, hält wirklich, was Screenshots und Text auf der Verpackung versprechen. Natürlich sind es wieder die Bösen, die die ganze Galaxie für sich haben wollen. Daß die Menschheit das nicht einfach so geschehen lassen kann, ist ja wohl auch logisch. Deshalb man sich Sie höchstpersönlich als Fighter-Pilot ausgeguckt, auf daß Sie die Invasion der Feinde stoppen. Besonderes Augenmerk müssen Sie dabei auf den Planeten „Gallion" legen, der militärischer Hauptstützpunkt in der Galaxie ist und auf keinen Fall von den feindlichen Angreifern besetzt werden darf.

Um Ihre Mission erfüllen zu können, erhalten Sie einen super Fighter, den „Thunder Cloud II" der über enorme Feuerkraft und ein reparables Schutzschild verfügt. Mit diesem haben Sie auf jedem Planeten, der von den Feinden schon eingesackt wurde, einen Bodenkampf, einen Luftkampf und einen Raumkampf zu überstehen. Nach jedem dieser Kampfteile docken Sie automatisch am Mutterschiff an, Ihr Thunder Cloud II wird repariert und das Schutzschild neu aufgebaut. Im Kampf müssen Sie eigentlich nur darauf achten, nicht zuviele Treffer abzukriegen. Aber – keine Bange! Das Schutzschild hält schon recht lange, und außerdem gehen die Fighter niemals aus. Allein das sorgt schon dafür, daß Sie eine Weile mit Ihrer Mission zu tun haben. Die Schwierigkeit liegt nämlich woanders. Und zwar in der Auswahl der Planeten, auf denen Sie kräftig aufräumen wollen.

Eine Sternenkarte gibt Auskunft, welche Planeten von den Aliens schon besetzt wurden. Seien Sie sicher, Sie haben in nullkommanichts alle Hände voll zu tun, allein mit der Entscheidung, welchen Planeten Sie selbst angreifen, damit den Fremden die Invasion nicht gelingt. Das Handbuch gibt hier schon einige Tips zu den Strategien, die man bei der Auswahl des jeweiligen Planeten zum Zuge kommen lassen kann. Trotzdem – haben sich die feindlichen Fighter, Roboter, Missiles und weiß-der-Kuk-kuck-was-nicht-noch-alles erstmal eingenistet, dann verbreiten sie sich mit ungeahnter Geschwindigkeit.



Jetzt knallt's! Die „Thunder Cloud II" im Einsatz



Nach getaner Arbeit ... (Fotos: Atari ST)

Das zu verhindern, ist ja gerade Ihre ehrenvolle Aufgabe. Also, nicht's wie ran an den Trigger, und ab durch die Mitte. Will heißen: Ballern, was das Zeug hält, und dabei möglichst wenig selbst abkriegen. Aber das ist an und für sich ja nichts Neues. Als neu kann man dagegen die Ausführung des Programmes beschreiben, denn sowohl das eigene Raumschiff als auch die Aliens und Meteoriten sind gut animiert und auf Wunsch fast bildschirmfüllend! „Wie das?", werden Sie vielleicht jetzt fragen. Tja, man hat Ihnen da neben Sound on/off, Joystick/Keyboard, Pause, Karte saven/loaden usw. noch eine ganz besonders hübsche Option auf die Funktionstasten gelegt. Jawoll! Sie zoomen damit nämlich die gesamte Kampfphase um etliches heran. Das eigene Raumschiff und natürlich auch die Geräte der Gegner können somit Pixel-genau beobachtet werden. Waaahnsinn!

Zwar ist das Spiel in diesem Modus nicht mehr ganz einfach (man hat ja nicht mehr alles im Blick, sondern nur noch einen Ausschnitt), aber diesen Effekt lohnt sich wirklich anzuschauen. Abgesehen davon macht das Game wirklich 'ne Menge mehr Spaß als vergleichbare Spiele dieser Art (man denke nur an *Hellfire Attack*). Daß da die Sequenz, in der das übergroße Mutterschiff den Fighter des Helden absetzt, etwas ruckelig ist, stört sicher niemanden.

Fazit: GALACTIC CONQUEROR ist jedem eingefleischten Ballerfreak zu empfehlen und auch solchen, die's noch werden wollen. Der strategische Touch macht das Ganze noch interessanter, als es verschiedene Level alleine zu leisten vermögen. *Martina Strack*

Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	11
Preis/Leistung	9

HARTE FÄUSTE, KALTES GRAUSEN!

Programm: Exploding Fist+, **System:** C-64, C-128, **Preis:** ca. 45 DM, **Hersteller:** Firebird, **Muster von:** Firebird.

Schon nach ungefähr 10 Sekunden Ladezeit erschien das Titelbild von EXPLODING FIST + auf dem Monitor, welches mich aber nicht gerade zu Beifallsstürmen hinriß. Na, vielleicht wird das Spiel besser als das Titelbild, dachte ich mir und wartete, bis der 64er fertig geladen hatte. Sodann startete ich das Game mit F1 und versuchte meine beiden Gegner zu Boden zu strecken. Diese ließen sich das jedoch nicht gefallen, und so lag meine Spielfigur auch relativ schnell im Staub. Wie ich der Anleitung entnehmen konnte, muß man mindestens als Zweitplazierter aus einer Runde hervorgehen, um weiterspielen zu dürfen. Die Runde ist dann zu Ende, wenn einer der Spieler sechs Punkte erreicht hat, oder wenn die Zeit abgelaufen ist. Hat man die erste Runde hinter sich gebracht, kommt man in ein Bonuslevel. Dort muß der geneigte Spieler mit einem Messer auf Ninjas werfen. Pro Ninja bekommt man 100 Gummipunkte. Steuerung, mit dem Stick nach links und rechts und werfen mit Feuer.

Gut, auf in den nächsten Kampf. Eigentlich bleibt alles beim Alten, aber es wird schwieriger die Gegner zu treffen. Die Grafik ist C-64-typisch und für dieses System nicht allzu gut, aber auch nicht allzu schlecht. Der Hintergrund bleibt, über die 10 Levels, immer der gleiche, und der Sound ist nun wirklich nicht der Rede wert. Alles in allem ein Spiel, das für 45 DM wirklich zu teuer erscheint. Das einzige, was positiv auffiel, ist die Anleitung in deutscher Sprache womit ich mir weitere Äußerungen zu diesem Game ersparen möchte. *Jörg Heckmann*



Foto: C-64

Grafik	5
Sound	3
Spielablauf	5
Motivation	4
Preis/Leistung	3

ALLER GUTEN DINGE sind 3

Programm: Total Eclipse, **System:** C-64 (getestet), CPC, Spectrum, PC, Atari ST, Amiga, **Preis:** variieren je nach Datenträgern und Maschinen, **Hersteller:** Incentive Software, England, **Muster von:** Incentive Software.

Aller guten Dinge sind bekanntlich drei: Nach Ausflügen zum Lichtjahre entfernten Mond Mitral und dessen dunkler Seite, entführt das dritte mit dem Entwicklungssystem **Freescape** erstellte Action-Adventure **TOTAL ECLIPSE** den Spieler in das Ägypten der frühen 30er Jahre. Wir schreiben den 26. Oktober 1930. Es ist 8.00 Uhr abends. Gerade hat Sie eine klapprige Doppeldekkermaschine in der Nähe einer riesigen, geheimnisvollen Pyramide abgesetzt. Die Sonne brennt unerbittlich vom Himmel. Doch nicht mehr lange, denn schon in zwei Stunden wird der Mond sich vor den Himmelskörper schieben und eine totale Sonnenfinsternis auslösen. Sie haben den beschwerlichen Weg von Europa keineswegs angetreten, um dieses beeindruckende Naturereignis zu bewundern, sondern um die mit diesem seltenen Schauspiel verbundene Prophezeihung nicht in Erfüllung gehen zu lassen.
Jahrhundertealte Schriften berichten von der ägyptischen Gottheit RE, die eines Tages, erzürnt über die fehlende Opferbereitschaft seines Volkes, einen grausamen Fluch verhängt haben soll: Niemals sollte die Pyramide, in der der Schrein des Herrschers nach dessen Ableben aufgebahrt werden sollte, in tristes Dunkel getaucht werden. Jeder Himmelskörper, der die Lichtstrahlen von ihrem Vordringen zur Erde abhalten würde, sollte zerstört werden. Es gibt nur eine Möglichkeit, die Explosion des Mondes und die damit verbundene Natur- und Klimakatastrophe zu verhindern.
Sie müssen den Sarg des RE inmitten der unzähligen Grabkammern, die seit Ewigkeiten von keiner Menschenseele mehr betreten worden sind, ausfindig machen und zerstören. Sie haben nur einen Revolver, um sich gegen unerwartete Angriffe zur Wehr zu setzen, eine Wasserflasche und einen zuverlässigen Kompass bei sich. Die Zeit arbeitet unerbittlich gegen Sie: Nur 120 Minuten stehen Ihnen zur Verfügung, in denen Sie nicht nur Ihr eigenes, sondern auch das Leben unzähliger anderer retten müssen.
Die Pressemitteilung zu TOTAL ECLIPSE verspricht das bislang umfangreichste Abenteuerspiel der äußerst erfolgreichen *Freescape-Serie.* Und tatsächlich übertrifft das jüngste **INCENTIVE**-Produkt seine vielgelobten Vorgänger *Driller* und *Darkside* in puncto Komplexität und Ausmaß um einiges. Erhalten geblieben sind all die Zutaten, die den an Klassikern wie *Mercenary* angelehnten 3-D-Spielen ungeteilte Aufmerksamkeit verschafft haben. Dutzende, streng logisch aufgebaute Puzzles, gemischt mit einer Prise wohldosierter Action, gekrönt von der nach wie vor beeindruckenden Grafik, die *Freescape* zu liefern versteht, machen TOTAL ECLIPSE zur idealen Knobel-Unterhaltung für lange Winterabende. Die bereits bekannten langen Wartezeiten bei der Berechnung eines Bildes können jedoch auch hier nicht umgangen werden. Ideal überbrückt werden diese Pausen in der C-64-Version durch den hypnotischen Soundtrack, der irgendwo zwischen Pink Floyd und frühem Psychodelic Rock angesiedelt ist.
Besitzer eines 16Bit-Computers müssen sich noch einige Monate bis zur Veröffentlichung der Umsetzungen gedulden, dürfen dann jedoch mit enorm gesteigter Geschwindigkeit, mehr Farben (eine EGA-Karte vorausgesetzt) und zusätzlichem Bedienerkomfort durch Maussteuerung rechnen. Es bleibt zu hoffen, daß dieses kleine Juwel nicht in der Masse mit enormem Aufwand beworbener Lizenzproduktionen untergeht!

Klaus Vill

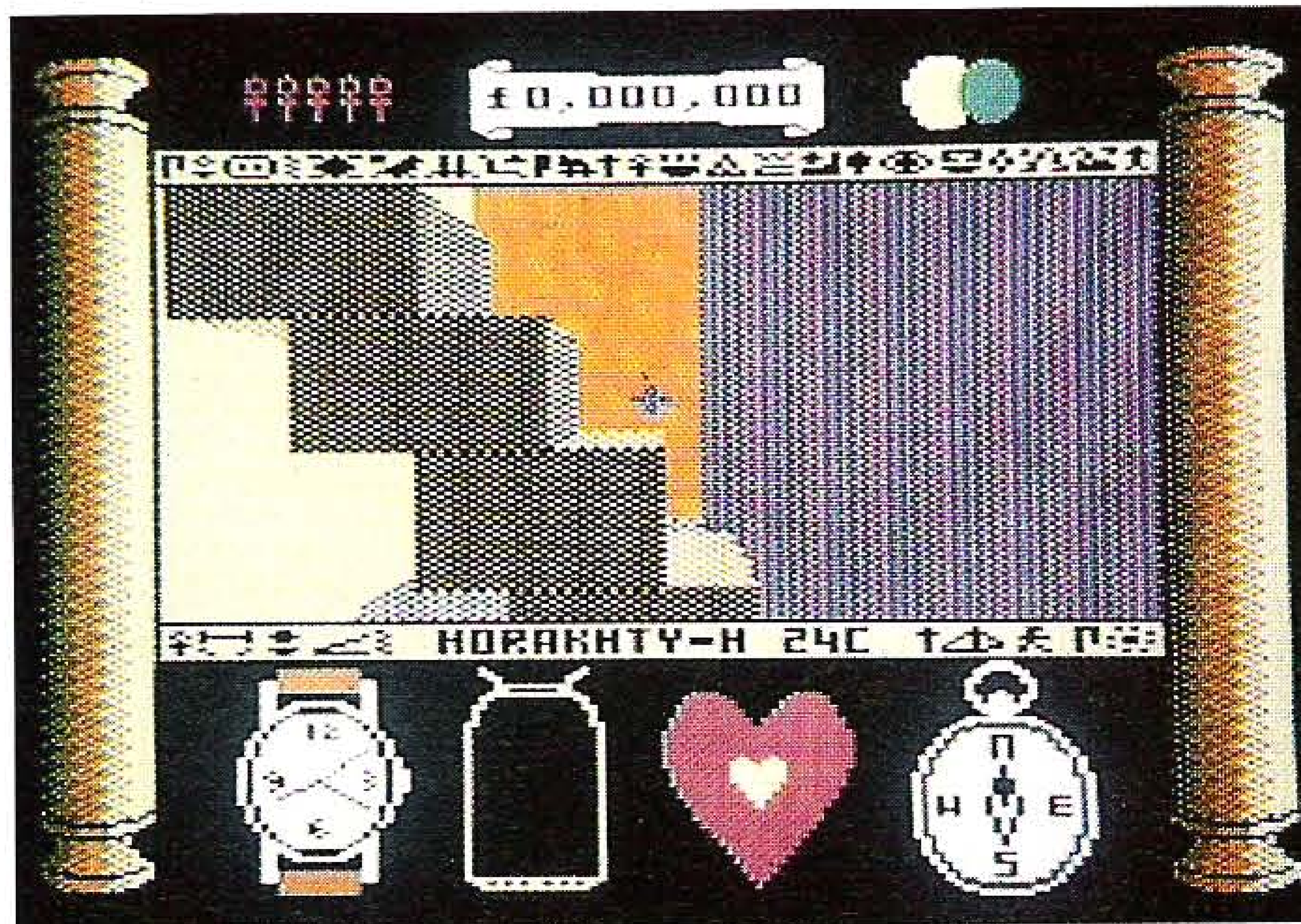


Foto: C-64

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9

OPERATION NEPTUN: TAUCHEN SIE EIN IN DIE ACTION!

Eine ganz neue Form von Action und Abenteuer, die man sofort ausprobieren sollte. Eine große Menge Actionspiele erwartet Sie! An Bord eines Jet-Byke, unter Wasser, mit einem Messer zwischen den Zähnen oder auf Ihrem Unterwasser-Scooter, kämpfen sie rücksichtslos gegen die Armeen des GELBEN SCHATTENS, bevor Sie seine Unterwasserstützpunkte endlich von der Karte streichen können.

Hüten Sie sich vor den Angriffen von Haien und Kraken sowie vor den Minenfeldern, mit denen die Tiefen der Meere durchsetzt sind. DAZU gibt es noch ein Taschenbuch mit einem Roman von Bob Morane, einem illustrierten Führer, einem 128-seitigen, farbigen Comic-Buch und einer Geschichte, in der Sie der Held sind, und die Sie um so mehr mit dem Geschehen vertraut macht.

Für weitere Auskünfte schneiden Sie diesen Kupon aus und schicken Sie ihn noch heute an folgende Adresse:
BOMICO Vertriebs und Investitions GmbH
Elbinger Straße 1
6 Frankfurt/Main 90



Name: ______________________

Adresse: ______________________

____

Rechner: ______________________



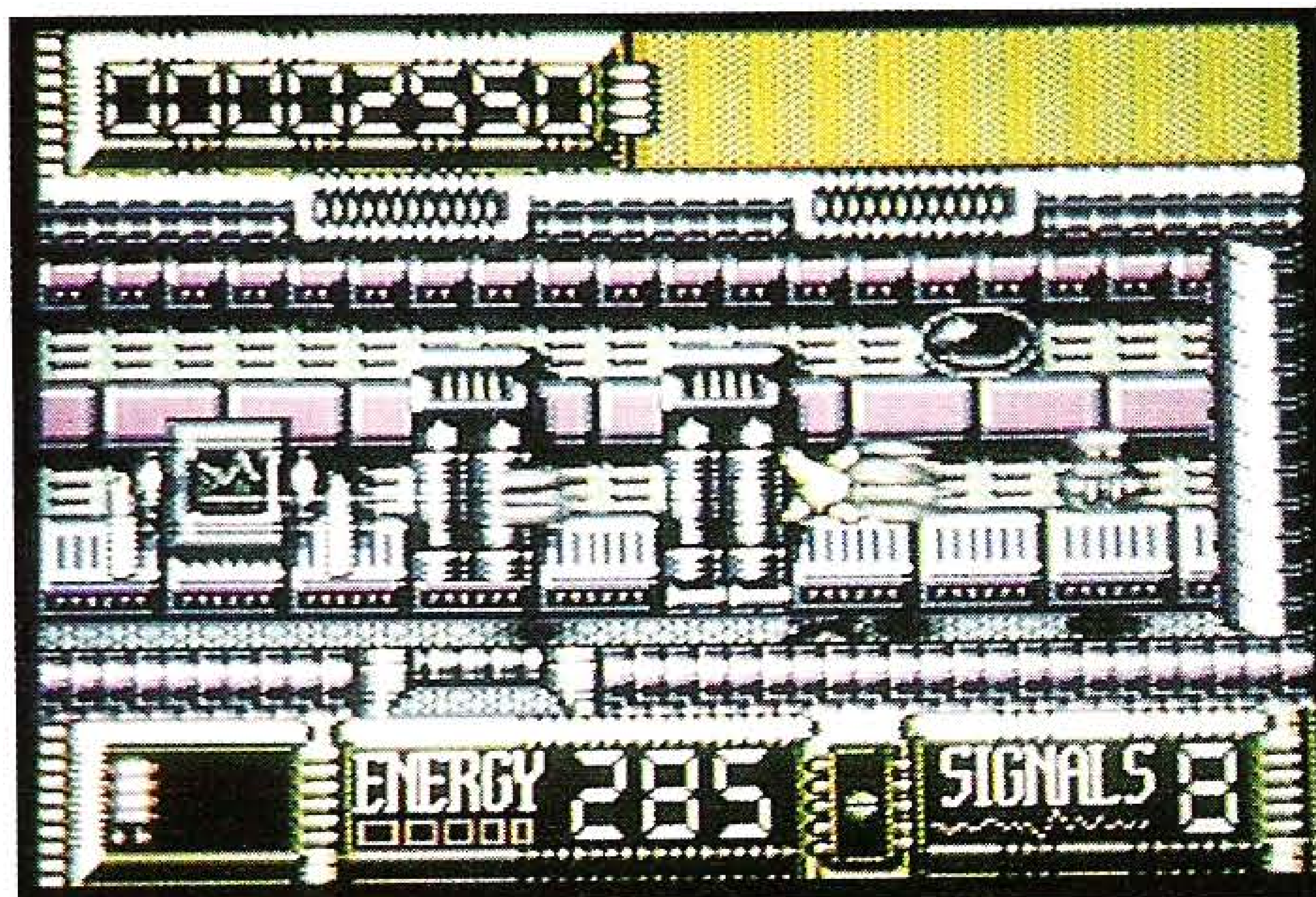
Distributor: BOMICO
Elbinger Straße 1, 6 Frankfurt/Main 90, Tel. 069/706050

Erhältlich für: Amiga, IBM-PC, Atari ST mit 2 Disk.

SUPERSPIEL für nur 10 DM!

Programm: Steel, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Rack it/Hewson, **Muster von:** Rack it/Hewson.

Das ist mal wieder ein Volltreffer von **RACK IT/Hewson!** Richtig erfrischend, wenn's auch mal für 10 DM ein Game gibt, dessen Grafiken und Motivation nichts zu wünschen übrig lassen. Schade nur, daß die Highscoreliste nicht speicherbar ist. Ansonsten kann sich **STEEL** wirklich sehen lassen. Durch ein verwirrendes Labyrinth von Räumen bewegt man seinen großen und gut animierten Roboter. Acht Cartridges sind aufzusammeln, von denen jeweils drei gleichzeitig getragen werden können. Diese müssen in dafür vorgesehene Schlitze gesteckt werden, die sich irgendwo in einem Raum des Labyrinths befinden. Vorher muß man allerdings acht Terminals ausschalten, die noch aktiv sind (gelbes Licht). Dazu fährt man auf einen solchen und drückt den Joystick nach oben. Jetzt kommt man in ein Subgame, bei dem man die rechte Wand beschießen, gleichzeitig aber auch Geschossen ausweichen muß. Auf



letzteres sollte man seine ganze Konzentration legen, dann schafft man's auch. Natürlich stören eine Menge ebenfalls gut animierter Roboter das Vorhaben empfindlich. Die eigene Figur verliert zudem beim Schießen Energie, die an Oszillographen - Bildschirmen wieder aufgefüllt werden kann. Dies geschieht aber nur im Tausch gegen Scorepunkte! Abgesehen vom Subgame ist STEEL grafisch wirklich ausgezeichnet. Die Robis, die in den Gängen schweben, haben sogar Schatten, die mit der Auf- und Abbewegung pulsieren. Schön gemacht! Die Steuerung des Games ist denkbar einfach. Aktive Terminals und Cartridges werden akustisch angezeigt. Auch die Titelmelodie ist übrigens ganz nett. Natürlich wird das Game nicht „ewig und drei Tage" vorhalten. Wir werden wohl kaum den Secret Service bemühen müssen. Die 10 Mark ist STEEL aber auf jeden Fall wert. Das Ding kann man ungesehen kaufen! *Martina Strack*

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	9

Blaue Bohnen ein schaler Eintopf

Programm: Shoot-Out, **System:** C-64 (getestet), Amstrad, Spectrum, **Preis:** C-64/Amstrad ca. 45 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.); Spectrum ca. 30 Mark, **Hersteller:** Martech, England, **Muster von:** Martech.



Verwirrter Scharfschütze auf dem C-64

Es ist schon erstaunlich:. Kaum kommt einer auf die Idee, ein Actionspiel mal in einer anderen als der gewohnten Umgebung ablaufen zu lassen, und schon springen andere Softwarehäuser mit auf den Zug, um auch nicht zu kurz zu kommen. Zur Zeit stehen vor allem Zirkusprogramme und Western-Games hoch im Kurs. Letzteres hat in der jüngeren Vergangenheit mit *Kane II* seinen Anfang genommen, und prompt folgten einige andere Spiele diese Gattung. Neuester Vertreter dieses Genres ist *Wanted* von *Infogrames*, wohl mit eines der besten Spiele dieses Gattung, und nun hat auch **MARTECH** es sich nicht nehmen lassen, ebenfalls ein Westernspiel zu produzieren.
Um es gleich auf den Punkt zu bringen: **SHOOT-OUT**, so der Titel, ist mindestens so überflüssig wie ein Kropf. Das braucht niemand, das kennt schon jeder. Denn:. Mit neuen Ideen hat MARTECH wahrlich nicht gerade um sich geworfen. Doch was noch schlimmer ist: Das Spiel ist über weite Strekken einfach schlecht. Sei es die Grafik, die zu wünschen übrig läßt; sei es das „Gameplay", das man streng genommen gar nicht als solches bezeichnen sollte. Der Gipfel ist jedoch MARTECH's wohl einziger eigener Einfall, ein Fadenkreuz, mittels dessen Gegner anvisiert werden sollen, wie wild in der Gegend herumhüpfen zu lassen. Auf diese Weise gerät es zu einer puren Glücksache, wenn man einem Feind mal eins auf den Pelz brennt. Mal unter Brüdern, Leute, das ist doch Schwachsinn, oder?
Wenn ich mir nun noch vor Augen halte, daß man für dieses Programm auch noch Geld ausgeben muß – und das nicht zu knapp –, dann bleibt mir wirklich nur noch, Euch entschieden vom Kauf abzuraten. Wenn's schon Western sein soll, dann schaut Euch lieber nach etwas anderem um. Bessere Spiele gibt es allemal!
Bernd Zimmermann

Grafik	5
Sound	6
Spielablauf	2
Motivation	2
Preis/Leistung	2



ATARI SEGA Nintendo

Hallöööchen Ihr Konsolenfreaks!

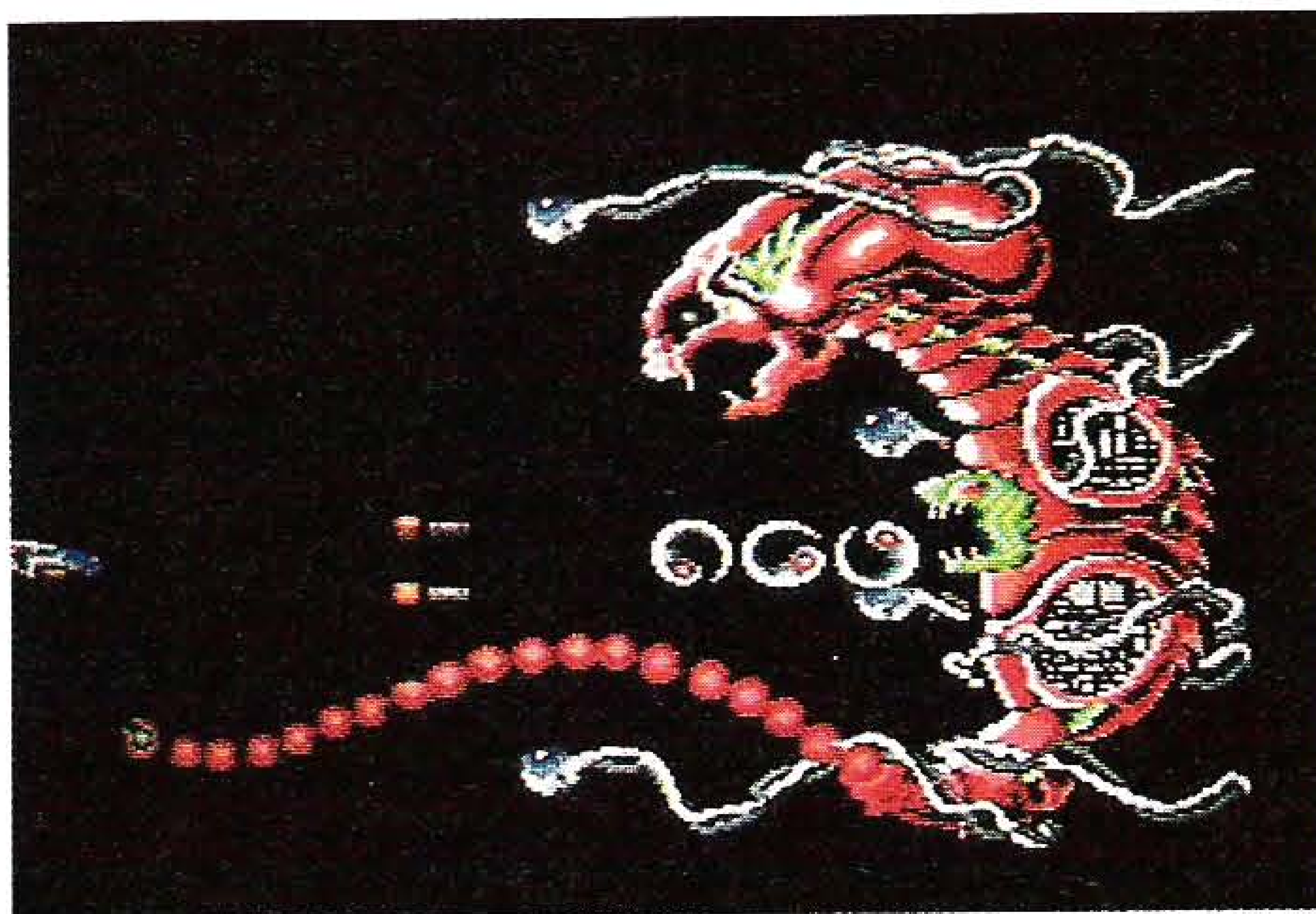
Viel Neues auf dem internationalen Konsolenmarkt hat sich in den vergangenen Wochen für Eure Februar-ASM angekündigt, Erfreuliches, aber auch Negatives für einige NINTENDO-Besitzer unter Euch. Zuerst das Gute: Wir berichten über die schon jetzt zur Legende gewordene PC-ENGINE von NEC, über SEGA's 16-bit-Newcomer MEGA DRIVE, sowie über die ersten Games für beide Maschinen. Wir sind uns natürlich darüber im Bilde, daß beide „Kisten" bislang sehr schwierig zu ergattern sind, daher möchten wir die Achtbitter keinesfalls aus den Augen verlieren. Apropos: Schwierigkeiten kündigen sich beim bundesdeutschen NINTENDO-Vertrieb an: Rechtliche Konsequenzen soll der Verkauf eines Adapters für Games zur japanischen Konsole mit sich bringen. Uli ging der Sache auf den Grund... *mats*

R-TYPE kommt langsam – aber gewaltig!

Programm: R-Type, **System:** Sega (Master), **Preis:** 99,95 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises LTD., **Muster von:** [18].

Ja, bei *Irem* sollte es in der Tat bei jedem Spielefreak lautstark „klick" machen. Gewiß, ein Weilchen ist's schon her, als man den Science-Fiction-Knüller auf dem Spielhallengerät zum ersten Mal antesten konnte. Um so erfreulicher ist da die Tatsache, daß nach der so oft üblichen Lizenzjagd dieses Ballerspiel heute noch (und wieder) in aller Munde ist: Das „Super-Mega-Spitzen-Shoot-Em-Up" **R-TYPE** , kürzlich von *Electric Dreams* für die Rechnerpalette konvertiert, ist nun auch vom japanischen Hersteller **SEGA ENTERPRISES** für das „Master-System" übernommen worden.

Ab sofort ist das Game mit seiner fantastisch gestalteten Science-Fiction-Atmosphäre im Handel zu finden. Eine Story hat R-TYPE kaum zu bieten, dafür aber sagenhafte Actionsequenzen. Da die SEGA-Version unheimlich nahe an das Spielhallengame angelehnt ist, brauchen wir im Grunde nicht mehr allzuviel Worte über deren Ablauf zu verlieren. Bei R-TYPE gibt es wie üblich einen „Hero", der in einem kriegstauglichen Raumschiff sitzt, um sich durch die gefährlichen Level zu kämpfen. Gefährlich? Das kann man wohl sagen, denn unaufhörlich wird der arme Pilot mit Aliens der „besonderen" Art konfrontiert. Da heißt's eben „ballern", was das Zeug hält, damit Ihr am Ende eines jeden Levels einem scheußlichen Supermonster „Auge um Auge" – „Zahn um Zahn" kämpfend gegenüberstehen könnt. Wie dies im Einzelnen vor sich geht, möchte ich an dieser Stelle nicht mehr schildern, „ballern" sollte eben gelernt sein. Einen Hinweis in Sachen Zusatzbewaffnung möchte ich dennoch geben: Einige der feindlichen Wesen danken unserem Helden deren Vernichtung mit dem Ausstoß eines Bonussymbols, welches nach dem Aufsammeln zusätzliche Feuerkraft oder eine unterstützende Drohne verleiht.



Hallo Sega-Fans! Pünktlich zum Faschingsvergnügen erreicht Euch eine eine frohe Kunde: Ab sofort kommt auch Ihr in den unzweifelhaften Genuß der glühenden Fingerkuppen, denn ein inzwischen heißbegehrtes Shoot-Em-Up für's Wohnzimmer hat auch vor dem Konsolenmarkt nicht Halt gemacht. Stichwort „IREM", reicht das schon? Wer noch immer auf dem Schlauch steht, sollte sich doch ein wenig in unseren folgenden Testbericht vertiefen...

Gehen wir jetzt aber mehr auf die technischen Gesichtspunkte von R-TYPE ein: Obwohl das SEGA-Master-System nicht ganz in der Lage ist, Spielhallengrafiken im Verhältnis 1:1 zu konvertieren, könnt Ihr mit der Grafik vollends zufrieden sein.

Die Programmierer scheinen diesbezüglich fast das Letzte aus der „Kiste" herausgeholt zu haben. Auch, was das Scrolling betrifft, muß ich feststellen, schon schlechtere R-TYPE's auf den Rechnern gesehen zu haben. Ich meine, für diese Leistung kann man SEGA ruhig mal ein dickes Lob aussprechen.

An Spielbarkeit und -schwierigkeit hat unser Programm gegenüber *Irem* nichts eingebüßt. Das Geschehen spielt sich im Ganzen etwas langsamer ab, Spaß macht's aber allemal, obwohl mir ein ganz kleines Manko dennoch aufgefallen ist: Die „Beam-Leiste" fehlt! Diese Leiste im unteren Teil des Screens lädt sich bei den übrigen Versionen während des Drückens auf den Feuerknopf in Form einer Skala auf. Läßt man den Knopf dann los, löst sich vom Raumschiff ein aufgeblähter, hyperkräftiger Feuerstoß. Doch keine Bange, diese Funktion ist auch auf dem SEGA vorhanden, lediglich die Anzeige wurde weggelassen.

Der Sound ist nach SEGA-Manier vom Spielhallengame übernommen worden, etwas verändert, jedoch noch deutlich als **der** R-TYPE-Sound zu erkennen. Ich meine, ein solch fantastisches „Shoot-Em-Up" mit wunderbar animierten Aliens sollte in keiner Spielesammlung fehlen, auch, wenn die Fingerkuppen etwas unter R-TYPE leiden werden.

Matthias Siegk

Grafik	**10**
Sound	**9**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**9**

SEGAMEGA

mit 16 Bit in neue, uns noch ferne Zeitalter...

Vor nicht allzu langer Zeit brachte die Firma Sega, hierzulande wohl am besten durch das „Sega-Master-System“ und verschiedene Spielautomaten bekannt, in Japan die 16 Bit-Konsole „Mega Drive“ heraus. Das Gerät besticht durch ein formschönes Design und wirklich hervorragende technische Leistungen. Genaue Informationen über diese liegen uns zwar nicht vor, was wir aber auf dem Gerät sahen, versetzte uns doch in Staunen...



Als einziges mitgeliefertes Modul lag uns derzeit **SUPER THUNDER BLADE** vor, welches wir uns mehr oder minder (je nach Lage der Dinge) zu Gemüte führten. Überstürzen wir es aber nicht. Das Gerät an sich gibt es derzeit nur in Japan, was traurig, aber nicht zu ändern ist. Danach wird es in den Staaten veröffentlicht werden, und erst dann in Europa, respektive hierzulande. Wann das aber sein wird, das weiß nur Sega allein. Wir schätzten in der Redaktion so ca. auf Anfang '90, wenn nicht später. Also können wir in unseren Gefilden erst noch eine Weile die Finger lekken, bevor wir vielleicht irgendwann einmal in einer Anzeige ein entsprechendes Angebot finden werden. Aber zurück zum Gerät. Das reine Design der Konsole ist dem eines etwas futuristisch gestalteten CD-Players nicht unähnlich. Hier findet man den An/Aus-Schalter (mit eingebauter Cartridge-Sperre, die verhindert, daß man Cartridges während des Betriebs herausnehmen kann), einen Resetknopf, einen Lautstärkeregler, einen (kleinen) Kopfhörerausgang sowie zwei Anschlüsse für Joypads; mitgeliefert wird nur eines. An der Rückseite des Geräts findet man lediglich den Adapteranschluß, den Ausgang für den Monitor (man beachte: nicht DIN; das Gerät ist schließlich nicht für Deutschland vorgesehen) und einen weiteren Ausgang mit der Bezeichnung „EXT.“. An der rechten Seite findet man, oh Wunder, nicht etwa das Batteriefach, sondern eine 30 Pin breite Schnittstelle, die somit nur um 2 Pin schmaler ist als der Steckplatz für das Modul. Das Innenleben der Maschine ist da schon erheblich interessanter, denn selbst als Laie erkennt man einige schöne Sachen von doch recht bekannten Häusern. Ich zählte mal die Chip- und Bausteinaufschriften durch und fand unter anderem dies: einen 68.000er, einen Z80, zwei (wenn nicht mehr) von Sega entwickelte Chips, ein Chip von Yamaha, zwei von Sony und einen von NEC. Das klingt nicht nur nobel, das ist es auch, denn als wir das Maschinchen zum ersten Mal angeschlossen hatten, waren wir alle recht erstaunt. **SUPER THUNDER BLADE** schlägt alle Heimcomputerversionen in allen Dingen um Längen. Die Grafik, leider bei uns nur schwarz/weiß (normbedingt), ist beeindruckend und rasend schnell. Das einzige Ruckeln, daß ich entdecken konnte, zeigte sich in den Vergrößerungsphasen der beinahe bis zu bildschirmgroßen Objekte (Hochhäuser, Felsen, etc.), die im 3D-Teil des Spiels nur so vorbeihuschen.

Im 2D-Teil gab es absolut nichts zu beanstanden, außer vielleicht, daß er nicht sehr einfach ist, und selbst das läßt sich, lang haben wir's nicht mehr gesehen, einstellen. Der Sound, man erinnere sich an die genannten Firmennamen, ist hervorragend. Mehr bräuchte dazu nicht gesagt werden. Der Synthi-Chip ist schlicht allererste Sahne und verfügt auch über genügend Stimmen, um Soundeffekte und Musik gleichzeitig beinahe verlustfrei zu handhaben. Das Einzige, was ich bei eigentlich allen Konsolen nicht verstehen kann, sind die in meinen Augen recht abartigen Joypads. Das Sega Mega-Joypad ist zwar von allen Joypads, die ich bisher in den Fingern hatte, das beste, aber trotzdem möchte ich auf die nur unbefriedigende Feuerfrequenz hinweisen, die man mit diesen Dingern erreicht. Nun gut, das ist eine Meinung; jeder sollte sich über dieses Thema seine eigene Meinung bilden. Eins dürfte aber klar sein: Dieses Gerät stellt selbst die PC-Engine in den Schatten, bei der doch immer wieder das unangenehme Flackern der Objekte auftritt; ein wirklich wahnsinniges Powerpack, das, falls es nicht überteuert wird, auch bei uns gute Marktchancen haben wird, eines Tages...

Eine Information erreichte uns gerade noch: In Japan sind folgende Module fürs „MEGA DRIVE“ angekündigt worden: „Out Run“, „Space Harrier II“, und „After Burner“. Wir bleiben am Ball...

uli



FRATELLI, NR. 2

Programm: Goonies II, **System:** NES, **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Konami/Nintendo, **Muster von:** 3



Im Frühjahr '89 wird es zu haben sein, das neue **KONAMI**-Modul fürs Nintendo. **GOONIES II** wird der Name des actiongeladenen Adventures sein, das sich, ich nehme es vorweg, einige Freunde machen wird. Die Fratellis sind zurückgekehrt und haben alle Goonies bis auf einen, den Helden des Spiels, entführt. Zusätzlich gibt es auch noch eine Nixe, die zufällig die (oder eine) Freundin des Helden ist; die haben sie natürlich auch gleich mitgenommen. Aufgabenstellung ist nun, sich in das „Reich" der Fratellis zu begeben, um die anderen Goonies und die Nixe Annie zu befreien. Dies hat man in einem *Jump-and-Run*-Game mit deutlichem Adventure-Akzent à la *Wonderboy in Monsterland* realisiert. Zu Beginn des Spiels befindet man sich, wie auch beim *Goonies*-Computerspiel im dem Haus, in dem sich die Fratellis verschanzt haben. Von hier aus gelangt man unter anderem in ein ziemlich großes Höhlenlabyrinth, zu Hängebrücken, in ein Unterwasserlevel und in ein Eislevel. Glücklicherweise nimmt einem eine im Programm implementierte Karte viel Arbeit ab. Ist man erst mal im Spiel, geht es auch gleich recht gut ab, denn in manchen der Action-Szenen wird einem nicht sehr viel geschenkt. Dabei ist die Sache recht einfach aufgebaut. Die jeweiligen Action-Screens sind von variabler Länge; geschätzt von zwei bis vier oder fünf Bildschirme breit; diese scrollen je nachdem, wie man sein Männchen über den Bildschirm bewegt horizontal mit. Hier drohen einem natürlich eine Menge Gefahren. So entstehen immer wieder an verschiedenen Stellen des Bildschirms in kleinen Rauchwolken garstige Monster wie z.B. Spinnen, Fledermäuse, Skorpione, Pinguine und Eskimos, die einen mit Äxten bewerfen (nur die Eskimos). Nicht zu vergessen an dieser Stelle aber auch die Fratelli-Brüder, die ständig irgendwo durch die Szenerie schleichen. Man muß aber bei diesem Spiel nicht nur möglichst wenig einstecken, man kann (sonst wäre es etwas matt) auch ordentlich austeilen. Als Waffe hat man zu Spielbeginn ein Jojo; klingt wenig überzeugend, ist aber ganz wirkungsvoll. Normale Gegner erledigt man mit einem Jojo-Treffer, für härtere Nüsse braucht man entsprechend mehr. Natürlich kann man auf seinem Weg fleißig Extra-Waffen und Ausrüstungsgegenstände (wie z.B. spezielle Schuhe für schnelles Laufen oder weiteres Springen, eine Brille, etc.) aufsammeln und situationsbedingt anwählen, bzw. einsetzen. Soweit der Actionteil des Programms. Überall in den Action-Szenen verteilt findet man Türen, durch die man in den Labyrinth-Adventure-Teil des Programms kommt. Hier nun sieht man sich in einem 3D-Labyrinth, das aus relativ wenigen aneinanderhängenden Räumen besteht, in denen man Personen, Gegenstände und andere nützliche und rätselhafte Dinge finden kann. Von diesen Klein-Labyrinthen gibt es allerdings eine ganze Menge; dadurch kommt nicht so schnell Langeweile auf. Ebenfalls besteht die Möglichkeit, in diesen Labyrinthen neue Durchgänge mittels eines Hammers oder der blanken Hände zu schaffen; und das ist auch ratsam, da es zum Lösen des Spiels unbedingt notwendig ist. Allgemein hat man bei dem Programm wieder auf viele Feinheiten geachtet, wie z.B. darauf, daß das Männchen z.B. im Eislevel auch rutscht. Die für Spiele dieser Art inzwischen beinahe normale Leben-mit-Energie-Lösung konnte wieder von neuem angenehm auffallen, nur ist die Erhöhung der Energie nicht ganz so einfach, da man nur pro gefundenen Goonie-Kameraden einen Energiebalken zusätzlich erhält. Eine Continue-Funktion gibt es ebenso wie Codes zum „Abspeichern" eines Spiels und die üblichen guten Sounds, die in Verbindung mit den Musikstücken wieder einen guten Hintergrund bilden. Zusammenfassend kann man also sagen, daß das 1-Megabit-Cartridge überzeugen konnte. Ein Muß für alle Action-Adventure-Fans! *uli*

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	11
Motivation	10
Preis/Leistung	8

Barbarisch gruftig



Programm: Kenseiden, **System:** Sega (Master), **Preis:** 89,95 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises LTD, **Muster von:** 18.

Man nehme einen Samurai und bewaffne ihn mit einem Schwert (Katana), um gegen das Böse angehen zu können. Was jetzt noch fehlt, ist eine Story, denn 'nen Sinn muß ja jedes Game haben, oder? Nehmen wir folgende: Fünf geheime Schriftrollen und das Schwert des Drachenkönigs sind gestohlen worden. Hayato, ein kühner Samurai, macht sich auf den Weg, um alles zurückzuholen. Das war's schon...
Auf diesem Grundstock erstellte **SEGA** das 16 Level umfassende Mega-Cartridge **KENSEIDEN** . Ein Schwertkämpfer schlägt sich durch 16 japanische Provinzen, auf der Suche nach fünf Zauberern, welche die geheimen Schriftrollen in ihren Besitz gebracht haben. Jeder besiegte Magier rückt resigniert seine Schriftrolle heraus, was zur Folge hat, daß der tapfere Kämpfer neue Angriffsmethoden lernt. Höhepunkt und gleichzeitig Abschluß des Gemetzels wird die Szene im Schloß eines Zauberers in Edo sein. Hier befindet sich das begehrte Schwert, mit dessen „Konfiszierung" das Ende der Geschichte herbeigeführt wird. Es ist schon sehr erstaunlich, was man aus einer kurzen, nackten Story alles herausholen kann, noch erstaunlicher wäre es jedoch, wenn SEGA mit diesem Versuch eine Art Verkaufshit landen würde. Bei aller Liebe zum japanischen Kampfsport...das, was KENSEIDEN bietet, 'nen Samurai (oder Ninja), der alles mit kraftvollem Hieb zerstückelt, das gab's schon öfter in mannigfaltigen (besseren) Versionen, auch von SEGA! Am meisten störte mich während meines Testfights der nahezu „verschwenderische Einfallsreichtum", mit dem man das Modul „überschüttet" haben muß. Mein Meneken läuft an einigen Mauerresten entlang, kämpft vor Häuserkulissen japanischer Baukunst, muß zwar auch Eingänge passieren, hinter denen sich aber leider nichts anderes als vor der Tür abspielt. Handicaps gibt's zwar en masse, erinnern aber leider an gruftige Einsiedler verlassener europäischer Gruselschlösser: Scharen fliegender Totenschädel, Spinnen, Fledermäuse, Raben, aufmukkende Skelette, fliegende Fabelwesen und ab und an mal'n Zauberer. Alle sind gegen unseren Helden, der aber hat in seiner Grundausstattung drei Leben und ist relativ standhaft. „No problem" also!
Ich habe auch versucht, mal ohne Sound zu kämpfen, doch dabei verließ mich gänzlich meine eh'schon angeknackste Motivation. Mit Sound ist umso nerviger, wer SEGA-Musik kennt, ist auch diesbezüglich besseres gewöhnt. Kurz gesagt, wer nicht unbedingt Schwertkampf-Fanatiker ist, der sollte schon wegen des sehr hoch gegriffenen Preises lieber die Finger von'se lassen.
Matthias Siegk

Grafik	7
Sound	4
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	4





Rechtsstreitigkeiten mit Nintendo
Ein Adapter sorgt für Wirbel

Es fing ja alles recht vielversprechend an, als wir in der Redaktion eines Tages von einem Adapter hörten, mit dem man angeblich japanische Nintendo-Module auf einer deutschen Konsole benutzen könne. Kurze Zeit später hatten wir dieses mehr oder weniger sagenhafte Gerät vorliegen, welches in Deutschland von einer Münchner Firma vertrieben wird, und es funktionierte tatsächlich. Die mitgelieferten Module taten ihren Dienst. Farbe war da, der Sound kam, nur leider waren die Texte teilweise noch japanisch...

Dann jedoch nahmen die Dinge ihren Lauf. Eines morgens erreichte uns ein Fax des deutschen Nintendo-Generalvertriebs Bienengraeber aus Hamburg. Dieses enthielt die Bitte um Veröffentlichung eines Pressetextes, welcher besagte, daß gegen den Anbieter des betreffenden Adapters bereits von Nintendo juristische Schritte eingeleitet worden seien, da dieser geltendes Recht, insbesondere aber Nintendo-Schutzrechte verletze. Darüber hinaus wurde darauf hingewiesen, daß jeglicher Garantieanspruch für die von Bienengraeber gelieferten Nintendo-Produkte durch die Benutzung des Adapters mit Schadensfolge erlösche. Dies war Grund genug für uns, die Sache etwas genauer unter die Lupe zu nehmen.
Folglich nahmen wir mit der Firma Bienengraeber und auch mit dem Vertrieb des nun anscheinend ungesetzlichen Adapters Kontakt auf. Bei der Firma Bienengraeber selbst konnte man uns zu dem Thema relativ wenig sagen, da die Angelegenheit von anderer Stelle mittels eines deutschen Rechtsanwalts abgewikkelt werde. Der Münchner Versand hatte zu der Zeit noch nichts von der ganzen Sache gehört. Also nahmen wir mit dem Hamburger Rechtsanwalt, der mit der Sache betraut worden war, Kontakt auf und führten mit ihm ein Gespräch, dessen Inhalt mit Sicherheit Licht in die



Sache bringen wird. Diesen Inhalt werde ich nun wiedergeben. So sieht es also aus: Besagte „andere Stelle“ besteht aus den Firmen **Nintendo Japan Co. Ltd.** und **Nintendo of America Inc.** Es wurden insgesamt gegen zwei Firmen rechtliche Schritte unternommen. Dies sind die besagte Münchner Firma sowie ein anderer Versand. Beide Firmen wurden von dem Rechtsanwalt angeschrieben. Der „andere Versand“ erhielt hierbei eine Beanstandung in Form eines Abmahnschreibens, der Münchner Versand gleich drei (Beanstandungen). Eine wegen des unstatthaften Vertriebs des Nintendo-Adapters, der zweckentfremdete und teilweise sogar manipulierte Nintendo-Chips enthält, welche auch der „andere Versand“ erhielt, der darauf allerdings recht flott mit einer Unterlassungserklärung reagierte, eine wegen des Werbens für nicht vorrätige Waren ohne einen entsprechenden Zusatz in der Werbung, und eine wegen des Vertriebes von nicht für Europa lizensierten Japan-Modulen. Was die nicht auf Halde liegenden Programme anbelangt (an *Super Mario Brothers 3* hängt sich dies auf), reagierte man schnell: Unterlassungserklärung. Da allerdings in Bezug auf die anderen beiden Beanstandungspunkte nichts passierte, sah sich der Rechtsanwalt veranlaßt, ein weiteres Schreiben an die Münchner Firma zu richten, durch dessen Inhalt man dort vernünftig werden sollte. Bis zum Zeitpunkt eines weiteren Telefongesprächs mit dem Hamburger Rechtsanwalt hatte sich allerdings nichts getan, so daß man sich dort zu weiteren Schritten gezwungen sieht. Zur Erläuterung: Der weltweite Vertrieb der Nintendo-Produkte geht so vonstatten, daß zuerst der japanische Markt versorgt wird, der für Nintendo am bedeutendsten ist. Die Lizenzen für den Vertrieb in Europa werden teilweise erst geraume Zeit nach dem Vertriebsbeginn in Japan erteilt. Kein Wunder, daß sich viele User eine Abkürzung des ganzen Verfahrens wünschen. Der Adapter wäre eine solche Abkürzung gewesen, nur leider gibt es hier die angesprochenen rechtlichen Schwierigkeiten. Diejenigen, die einen Adapter besitzen, kann ich aber beruhigen; der reine Besitz ist nicht stafbar. Das Gerücht, daß der Adapter das Grundgerät beschädigen könnte, hält sich allerdings hartnäckig, und so waren auch wir unangenehm berührt, als unser NES plötzlich den Sound verweigerte (es stellte sich später aber heraus, das nur das Anschlußkabel defekt war). Tatsache aber ist, daß, falls ein solcher Fall auftritt, die Firma Bienengraeberm keinerlei Garantieansprüche gelten läßt. So ist sie also, die derzeitige Lage. Wir werden die Sache natürlich im Auge behalten; wenn sich etwas Neues ergibt, seid Ihr die natürlich die, die es zuerst erfahren...

Stark im Kommen – PC-Engine

Es gibt nun schon seit einiger Zeit die **NEC PC-Engine** auf dem deutschen Markt mit einem dazugehörigen AV-Booster für die PAL-Norm. Anfangs führte das Gerät ein eher schattiges Dasein, nun rückt es allerdings mehr und mehr ins Licht der bundesdeutschen Spielewelt, und das ist nicht allein auf ein sich ständig vergrößerndes Angebot an Software zurückzuführen. Die Qualität, die diese Maschine liefert, ist erstaunlich, und wenn ich erstaunlich sage, dann meine ich das auch, denn so etwas erwartet man in keinster Weise von einem 8-Bit-Prozessor. Natürlich wird dieser kräftig unterstützt, nicht zuletzt von einem bei der Firma **Hudson Soft** entwickelten LSI-Chip. Es mag übertrieben klingen, aber mit der PC-Engine ist beinahe Spielhallenqualität erreichbar, was man an hervorragenden Umsetzungen wie *R-Type*, *Galaga '88* und auch *Wonderboy in Monsterland* sehen kann. Leider tritt bei sehr hohen Belastungen auch das von anderen Konsolen bekannte Flackern und Zerreißen mancher Sprites auf, was aber in der dann herrschenden Hitze des Gefechts nicht allzusehr stört. Allerdings bringt diese Maschine nicht nur 512 Farben mit Standard-Auflösung, sondern dazu noch einen sechsstimmigen Stereosound, der nicht von schlechten Eltern kommt. Damit die PC-Engine nicht auf dem Trockenen liegt, wurde und wird fleißig Software produziert. Module gibt es inzwischen in nicht unbeachtlicher Menge, aber vor allem von beachtlicher Qualität. Zu nennen wären hier unter anderen Titeln: **World Cup Tennis, Victory Run** (Rennspiel), **Chan & Chan (Jump & Run), Fantasy Zone, Legendary Axe, Space Harrier, Drunken Master** (Karate), **Alien Crush** (Flipper) und **Tales of the Monsterpath. Angekündigt ist ebenfalls so manches: Ein CD-ROM mit 548 Megabyte, eine 1:1 Umsetzung von Street Fighter** (auf CD-ROM), ein portabler LCD-Color-Monitor, Spiele mit eingebautem Akku, **Son 2** (ähnlich *Wonderboy*), **Dragonspirit**, drei verschiedene Golfspiele, zwei verschiedene Baseball-Spiele, **Dungeon Explorer** (mit 5-Player-Adapter spielbar), **Vigilante, Way of the Death** (Rollenspiel) und mehr. So kam auch unser Beschluß zustande, die PC-Engine in die Konsolenseiten aufzunehmen und regelmäßig über Neuigkeiten zu berichten. Auf bald! *uli*





»Rücke vor bis zur Parkstraße!«

Nach „Shanghai" jetzt Monopoly

Nintendo® SEGA® ATARI

Wie kann man ein klassisches Brettspiel zum Leben erwecken? Ganz klar, mit Computer und Konsole. Da sich gute Brettspiele auch bei Usern immer größerer Beliebtheit erfreuen, werden sie einfach auf den Screen übertragen. Durch unbegrenzte Animationsmöglichkeiten kann das altbewährte Brettspiel wieder frischen Aufwind bekommen, obwohl viele leidenschaftliche Spieler von Kommunikationseinbußen vor der Mattscheibe reden.

Programm: Monopoly, **System:** Sega (Master), **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises LTD., **Muster von:** 18.

Nachdem die Herstellerschar mit dem Brettspiel-Hit *Shanghai* auf Konsole und Rechner durchschlagende Erfolge verbuchen konnte, wagt sich nun auch **SEGA** an einen weiteren Klassiker aus der Kategorie der Gesellschaftsspiele heran. Wir alle haben schon so manch' fiebernde Stunde dem Pappquadrat auf dem Fußboden gewidmet, und Klaus Lage hat dem Spiel vor wenigen Jährchen sogar einen seiner Songs gewidmet: **MONOPOLY** , das Feilschen um Macht, Geld und Ansehen.
Sicherlich könnte man sich jetzt fragen, ob es überhaupt sinnvoll ist, solch bewährte Brettspiele auf die Mattscheibe zu übertragen. Ein Argument für diesen Schritt ist die Animation. Mit Hilfe der Vielfalt an grafischen Möglichkeiten ist es denkbar, einem seit seiner Entstehung unverändert gebliebenen Game den gewissen extravaganten Touch zu verpassen. Dies ist den SEGA-Programmierern mit ihrer MONOPOLY-Version vollends gelungen...
Schon gleich nach dem Einladen des Moduls trällert der SEGA-Chip allen Playern ein fröhliches Liedchen entgegen: „The Entertainer" von Scott Joplin, kennt jeder. Mit der Aufforderung „Choose A Token" wählt man durch Drücken des Joysticks (nach oben) sein Symbol (Schlapphut, Bügeleisen, Reiter, Hund, Oldtimer, Stiefel,...) und gibt seinen Namen ein. Ganze zehn Spieler (oder vier Spieler und bis zu sechs computergesteuerte Gegner) lassen sich ins Geschehen einspeichern. Das Ziel von MONOPOLY sollte jeder kennen: Nach einem selbst gesetzten Limit (Zeit/Runden) sollte man sein Startkapital zum größten Vermögen aller verwandelt haben, um zu gewinnen.

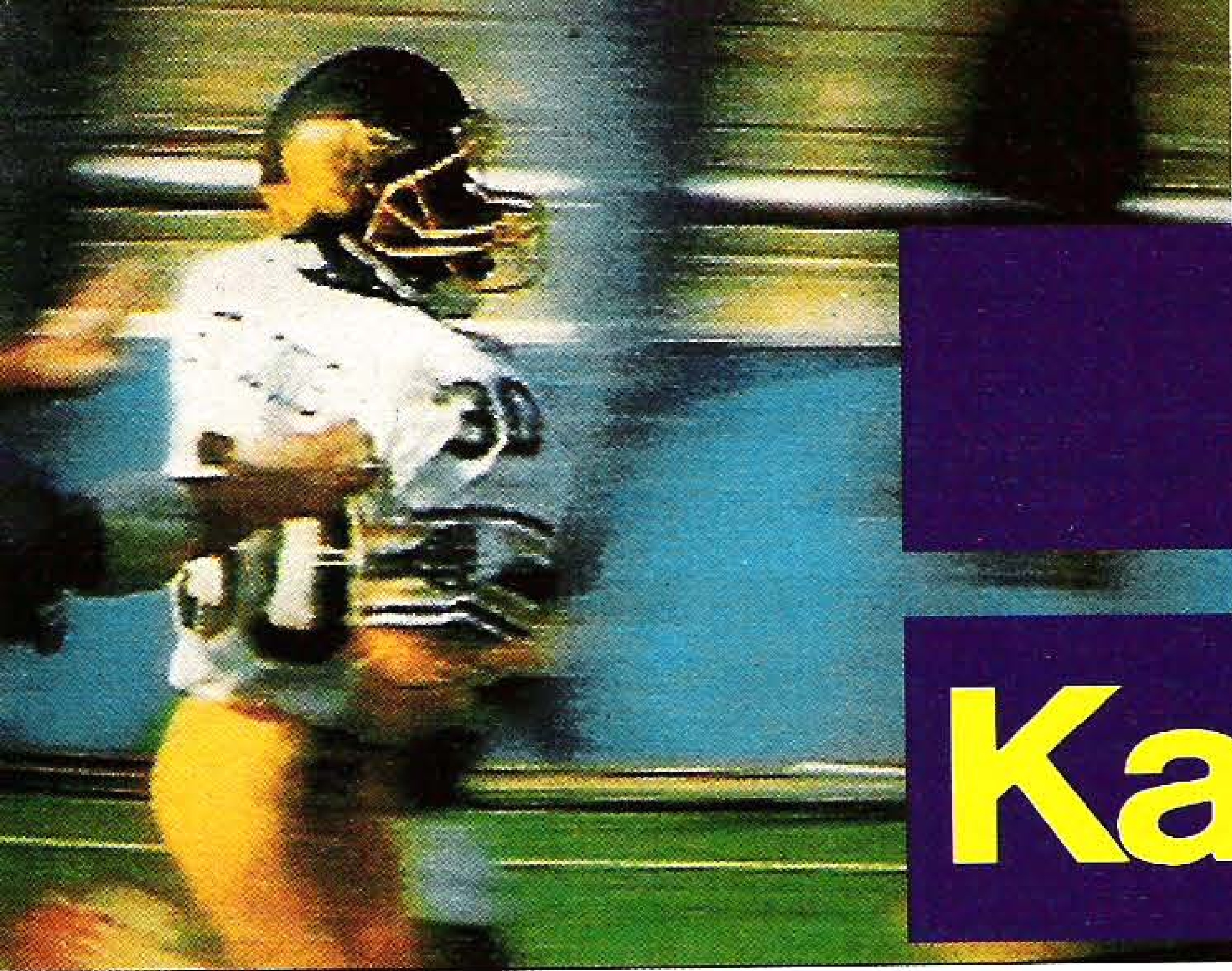


animierte Spielfigur

Das geschieht in der Hauptsache, indem man u.a. Straßen günstig einkauft, selbige bebaut (mit Häusern oder Hotels) und anschließend von jedem Mieter ein stattliches Sümmchen kassiert. Mieter wird jeder Spieler, der per Würfel mit seinem Symbol zufällig auf eine in gegnerischem Besitz befindliche Straße gelotst wird. Doch was wäre ein Spiel ohne Überraschungseffekt? Daher kann man auch beim SEGA-MONOPOLY auf Felder stoßen, die ein Risiko zur Folge haben. Auch der Weg in den Knast bleibt einem nicht immer erspart. Ein kurzweiliges Spiel also für mindestens die ganze Familie. Wer MONOPOLY-Fan ist, der wird sich diesen Hochgenuß kaum entgehen lassen, zumal das SEGA-Modul noch ein bissl mehr drauf hat, als das herkömmliche Brett aus Pappe: So sollte man sich zum Beispiel über eine der drei möglichen Spielstufen einig werden. Erst jetzt würfelt das „Master System" die spielerische Reihenfolge aus, die im Anschluß in numerischer Folge mit Name und Symbol aufgelistet wird. Nach dieser kleinen Prozedur soll's dann auch richtig los gehen: Der Screen zeigt groß und übersichtlich das MONOPOLY-Spielfeld. Welch ein Glück, daß selbiges quadratisch ist, denn dadurch bleibt rechts ein vertikaler, breiter Randstreifen für spielinterne Informationen. Von oben nach unten werden Symbol, Name, freies Kapital, gesetztes Spiellimit, sowie Bankinfos über Häuser, Hotels, ... eingeblendet. Die Mitte des Spielfeldes ist entweder mit dem Original identisch, oder sie beinhaltet zu gegebener Zeit ein Haupt-Auswahl-Menue für die persönlichen Vorgänge.
Unter „More Options" kann man spielexterne Vorgänge steuern, wie „music off" oder „save game".
Sehr schön und niedlich gelöst haben die Programmierer des SEGA-Teams das Weiterrücken der Spielfiguren. Nachdem ein Spieler mit entsprechendem Symbol, nehmen wir mal den Hund, gewürfelt hat, wird sein Ausgangsfeld „rangezoomed" und der kleine, süße Hund trippelt über die Spielfelder zum neuen Ziel. Es ist relativ gleich, welches Symbol man sich aussucht, super animiert sind die Bewegungen (fast) alle. Ich muß schon sagen, da haben sich die Jungs von SEGA echt was einfallen lassen. Nach erreichtem Runden- oder Zeitlimit wird dann der Sieger mit „Wochenend und Sonnenschein" angekündigt. Dann heißt's: „Neues Spiel, neues Glück" – der Bessere möge gewinnen!

Matthias Siegk

Grafik	**8**
Sound	**9**
Handhabung	**10**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**8**



Sport-Kaleidoskop

Programm: Hot Ball, **System:** Atari ST (angeschaut), Amiga, **Preis:** ca. 65 Mark (ST), **Hersteller:** Satory, Clamart, Frankreich, **Muster von:** Active Distribution, England.

Und wieder einmal geht die Sonne auf! Mani freut sich über ein neues Fußball-Spiel – die mag er doch so gern. Und so schaut er sich zunächst einmal Verpackung und Cover an und meint: „Sieht nicht schlecht aus. Professionell gemacht. Und ein Adapter für vier Spieler ist gleich mit dabei!" Das reicht ihm aber noch nicht. Also dreht er er die Diskettenbox mal um, um zu lesen, was der Hersteller so über das vorliegende Produkt erzählt. Und so liest er: „...Mit seiner unglaublichen Grafik und erstaunlichen Handlichkeit gehört **HOTBALL** zu einem der bemerkensten Spiele...". „Okay", denkt er, „erzählen können 'se sehr viel, und das etwas unklare Deutsch entspringt wohl aus der Feder eines Nicht-Einheimischen". Sodann öffnet er die Packung, steckt den Adapter (der natürlich irgendwie vor Sicherheits-Kopien schützen soll!) in den Drucker-Port (Centronics-Schnittstelle) des Atari ST ein. Danach die erste von zwei Disketten ins Laufwerk, und schon denkt Mani nur noch ans Toreschießen...

SATORY hat dieses Indoor-Soccer für die 16bitter inszeniert und zunächst für den ST herausgebracht. **HOT BALL** heißt dieses Game, das – wie gesagt – mit bis zu vier Spielern (je zwei in einem Team) angegangen werden kann. Das ganze Geschehen erkennt man aus der Vogelperspektive; die Grafik ist gut, die Animation geht in Ordnung. Man spielt entweder 1 gegen 1 oder in einem Team 2 gegen 2. Was allerdings ein bißchen verwundert, ist ein Zitat aus obiger Anleitung. Da kann irgendetwas doch nicht stimmen. „Haben die etwa ein anderes Spiel gesehen?", fragt sich Mani. „Da stand doch, wie war das denn gleich noch? ...und erstaunlichen Handlichkeit...".

Eben diese erstaunlich „Handlichkeit" versetzte mich in den ersten Minuten nicht etwa in Verzückung, sondern brachte mich fast zur Verzweiflung. So hat SATORY es fertiggebracht, nicht den einfachen Weg zu gehen (etwa: Stick nach vorn = Spieler nach vorn oder Stick nach rechts + Feuer = Schuß), sondern ein „ausgeklügeltes" System zu entwickeln, wobei man den Stick solange drehen muß, bis die Richtungszeiger (!!!) oben im Screen genau die Richtung angeben, in die man mit dem Ball (oder ohne) vorgehen möchte. Die alte Fußball-Weisheit von Uwe Seeler: „Immer den direkten Weg zum Tor suchen!" ist wohl noch nicht bis zum Ex-Europameister aus Frankreich vorgedrungen!

Der Ball ist noch heiß!

So begann ich mein Spiel gegen Torsten mit einem kernigen „Rückwärtslauf", ohne den Ball am Anstoßpunkt überhaupt berührt zu haben. Der Schiedsrichter (wird herrlich in das Bild eingeblendet!!!) pfiff zwar, doch kurioserweise bewegten wir uns beide (Torsten und ich) wohl in Richtung Kabine. Denn: Keiner ward minutenlang mehr auf dem Spielfeld zu sehen. Irgendwie bekamen wir nach etwa einer halben Stunde den Bogen heraus, so daß wir mit dem ersten ernsthaften Match beginnen konnten.



Vehementer Schuß, aber knapp vorbei (Foto: ST)

Jetzt, nachdem wir uns ebenfalls im Auswahl-Menü auskannten, bestimmten wir die Spielstufe (von „Baby" bis hin zum „Professional"), stellten sicher, daß jeder seinen Stick für sein Team parat hatte, und einigten uns auf eine reine Spielzeit von 10 Minuten (6, 8 und 10 Minuten sind wählbar). Mit der Steuerungserfahrung, die wir uns (leider erst nach 35 Minuten) angeeignet hatten, stellte uns das Match vor keinerlei Probleme mehr. Wir ließen die Sache zunächst einmal ruhig angehen, bis wir dann auch schließlich die Feinheiten, die HOT BALL bietet, wirkungsvoll zum Einsatz brachten. Das Dribbling funktionierte ausgezeichnet; wenn nötig, köpften wir den Ball in Richtung gegnerisches Gehäuse, und die verschiedenen Pass-Möglichkeiten wurden voll ausgeschöpft! Das Spiel, das anfänglich noch relativ lahm aussah, begann farbig zu werden. Der Ehrgeiz ward geweckt, den Gegner auszutricksen und dem Keeper das Ei ins Netz zu legen. Dabei wurde das Game auch immer rasanter und spannender. Da sieht man mal wieder, daß ein oberflächiges Anschauen und Bewerten eines Programms ganz schön in die Hose gehen kann! Wir jedenfalls haben uns für Euch (und natürlich auch für uns, um ganz ehrlich zu sein!) mächtig ins Zeug gelegt, um rauszufinden, ob sich die französische Variante einer Fußball-Simulation gegen die Mitkonkurrenz durchsetzen kann. Das ist HOT BALL gelungen.

Fazit: Die Grafiken sind brauchbar; die Animation recht gut, vor allem, wenn man bedenkt, welche Möglichkeiten das Produkt besitzt. Man muß allerdings erst kräftig mit dem Stick trainieren, um das zu wekken, was in diesem Fußball-Spiel alles steckt. Uns hat's Spaß gemacht. Eine gute Alternative zu dem noch spärlichen Angebot an Fußball-Games für die 16bitter. *Manfred Kleimann*

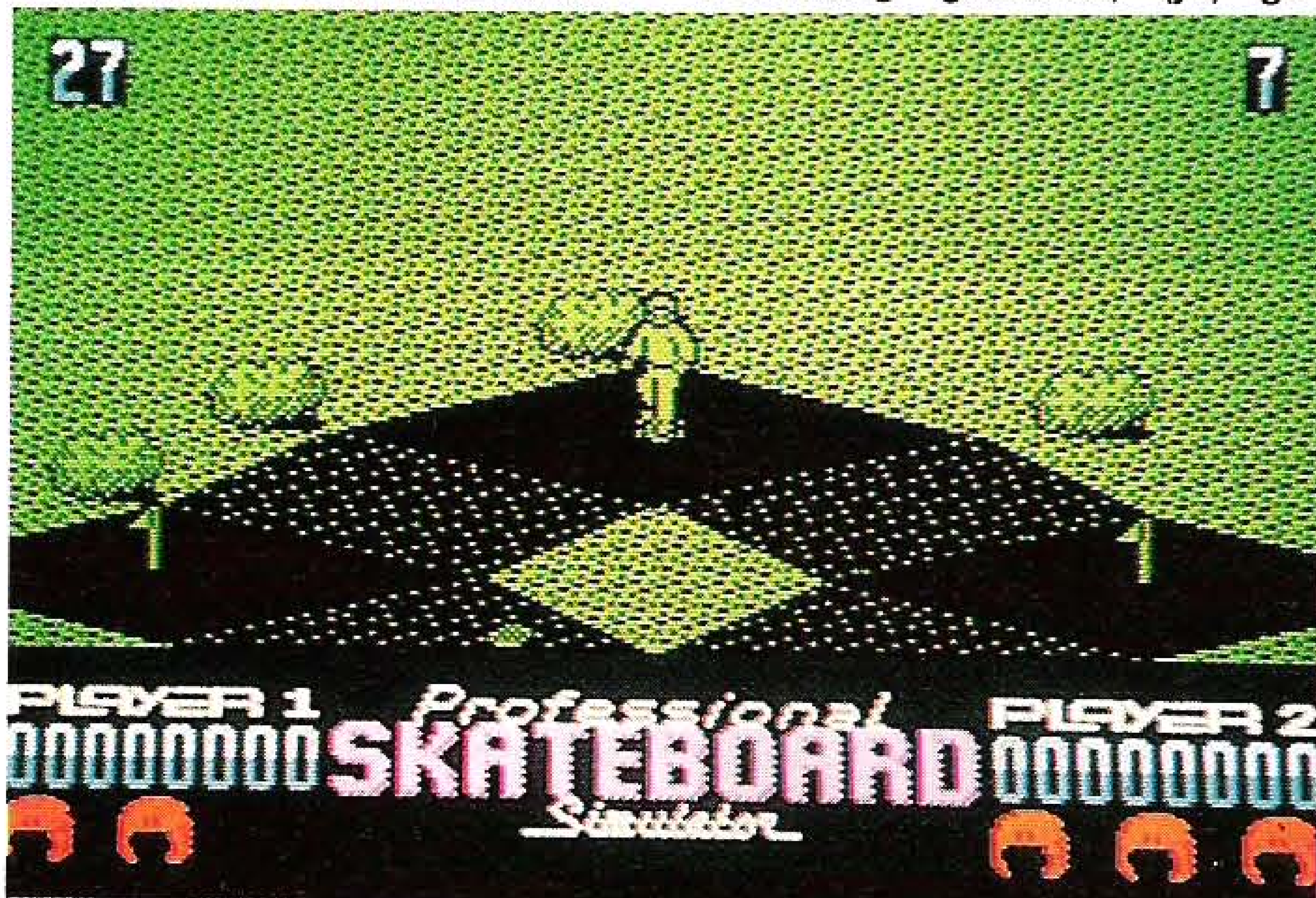
Animation	**9**
Sound	**8**
Realitätsnähe	**8**
Spaß/Spannung	**9**
Preis/Leistung	**8**

Technisch gut gemacht

Programm: Pro Skateboard Simulator, **System:** Spectrum 48/128, C-64/128 (getestet), **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Codemasters, **Muster von:** Codemasters.

Obwohl die Skateboard-Welle doch schon vor einiger Zeit über deutsche Lande hinwegrollte, hat es sich **CODEMASTERS** nicht nehmen lassen, einen Skateboardsimulator neu vorzustellen. Gut, nachdem man das Spielchen geladen hat, erscheint eine Buchstaben - Zahlenkombination auf dem Screen. Jetzt muß man auf einer beigelegten Tabelle den betreffenden Buchstaben, der sich hinter dieser Kombination verbirgt, eingeben. Gibt man dreimal eine falsche Letter ein, so trifft man auf einen gewissen Mr. Naffo. Bei diesem Ersatzspielchen muß man eine Plattform so verschieben, daß die Männchen, die über zwei Ebenen laufen, nicht in die vier Löcher fallen, die sich zu gleichen Teilen auf den beiden Ebenen befinden. Dieses Ersatzgame ist genauso hirnlos, wie nicht zu schaffen, und so komme ich nun zur Beschreibung des **PRO SKATEBOARD SIMULATOR.** Bei diesem Game hat man als Denker und Lenker zwei Sequenzen zu bewältigen. Nummer 1: Der 3D-Skatepark. In diesem Park geht es darum, alle Fähnchen die dort rumstehen, einzusammeln. Grafisch ist dieser Park ganz nett gestylt, und in der ersten Runde ist er noch relativ einfach zu bewältigen. Man sollte sich allerdings vor den rauhen Belägen hüten, weil man dort mindestens drei Sekunden verbringt, bis man mit Hilfe eines Fadenkreuzes wieder herauskommt. Fährt man also mit seinem Spieler auf eine solche Fläche, erscheint nach besagter Zeit ein Fadenkreuz, welches man mit dem Joystick positionieren kann, was den Spieler mit dem Feuerkopf wieder auf den Parcour stellt. Ansonsten ist die Steuerung sehr einfach, rechts und links sollte klar sein, beschleunigen kann man mit Stick nach vorn, und in der Gegenrichtung bremst man. Der Park selbst ist wohl 'mal ein netter beschaulicher Hügel gewesen, bevor man ihn asphaltiert hat, und so geht es in schiefen Ebenen bergauf und bergab. Hat man schließlich alle Fähnchen eingesammelt (die Anzahl der restlichen Fähnchen wird angezeigt), kommt man zur nächsten Sequenz. Diese trägt den Titel „Cross Country". Es stehen hier allerlei Hindernisse, wie Brücken, Felsen, Büsche etc. in der Gegend herum, und man muß nun, wie beim Skirennen, durch sogenannte Gates fahren. Dieser erste Kurs ist schon extrem schwierig gesteckt, (ja, gesteckt hat's mich auch ein paarmal) so daß man schon gut fahren muß, um überhaupt innerhalb des Zeitlimits anzukommen. Untermalt wird dieses schicke Geschicklichkeitsspielchen von einem ganz netten Sound, der dem Tester wirklich nicht auf die Nerven geht. Auch das Scrolling ist schön weich und nahezu ruckelfrei. Aus diesem Grunde bekommt das Game, das zwar keine ausgesprochenen Höhepunkte hat, aber technisch sauber inszeniert wurde, eine leicht überdurchschnittliche Bewertung, aber einen Hitstern kann ich trotz des geringen Preises leider nicht vergeben.

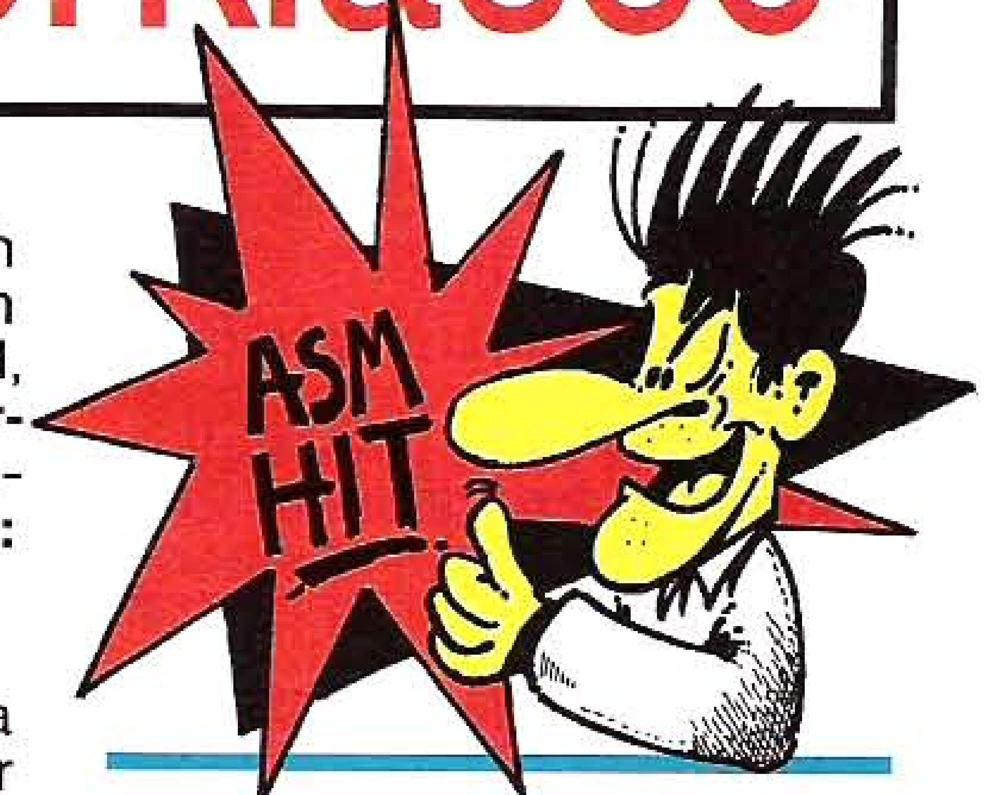
Jörg Heckmann



„Leichtbrettrig" bewegt sich unser Spectrum-Fahrer!

Animation	8
Sound	7
Realitätsnähe	8
Spaß/Spannung	8
Preis/ Leistung	8

8 bit-Sampler der Sonderklasse



Programm: Game, Set & Match 2, **System:** C-64, Spectrum (beides angeschaut), Amstrad, **Preis:** ca. 40 Mark (Kass.), **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, England, **Muster von:** Ocean, England.

»GAME SET & MATCH 2, ein Reigen sehenswerter Sportprogramme. Bei soviel Top-Games kommt man um den Hitstern nicht herum!«

Fein säuberlich liegen sie da – die vier Kassetten in der großen Verpackung, nur darauf wartend, aus ihrem Soft-Schlaf gerissen und in die Datasette (bzw. Rekorder beim Spectrum) eingelegt zu werden. Und: Wenn diese dann ihre Daten freigeben, wird wohl des Users Herz etwas höher schlagen – es befinden sich insgesamt **zehn** Titel auf besagten Datenträgern, allesamt Sport-Spiele, wie der Name **GAME, SET AND MATCH 2** vermuten läßt. **OCEAN** hat versucht, damit an den riesigen Erfolg von *Game, Set and Match 1* anzuknüpfen. Da es sich um bereits bekannte und teilweise bewährte Games handelt, gebe ich Euch lediglich mal einen Überblick über das Angebot!

BASKET MASTER, wohl eine der besten Basketball-Simulationen, die es bislang gab, eröffnet den Reigen der wirklich sehenswerten Programme. Es folgt das Rennsport-Spiel **CHAMPIONSHIP SPRINT.** Es vermittelt eine gute Rennatmosphäre, wobei der User durch den Construction Kit auch eigene Kurse editiern kann. **IAN BOTHAM'S TEST MATCH** ist ein Cricket-Game, das mich bis heute noch im Unklaren läßt, ob ich nach dem Match gewonnen oder verloren habe...

Bei **MATCHDAY II** ist es schon etwas anderes. Wer mit dem Programm und dem Ball gut umgehen kann, hat sicherlich viel Spaß beim Heim-Fußball. **NICK FALDO PLAYS THE OPEN** dürfte dagegen wohl das schwächste Programm dieser Serie sein. Einfach deshalb, weil es mittlerweile technisch, grafisch und spielerisch bessere Golf-Programme gibt. Wer gern mal an den Billard-Tisch geht, um seine Kugel zu versenken, könnte auch an der Softvariante **STEVE DAVIS'S SNOOKER** Spaß haben, obwohl bei diesem Game die Grafik relativ dünne ist (vielleicht geht's auch beim Thema Snooker nicht besser?). **SUPERBOWL** muß wohl neben dem Cricket-Game als Außenseiter angesehen werden. Der American Football besitzt zwar auch bei uns eine Bundesliga und ist leicht im Kommen, wird wahrscheinlich aber nur von sehr wenigen Leuten interessiert verfolgt. Vermutlich geht's über die Software besser?

Kommen wir nun zu den drei letzten Titeln, die in meinen Augen allesamt High-Lights darzustellen: **SUPER HANG ON** besticht durch die guten Grafiken und die irre Animation des Motorrads bzw. der Bewegungen des Fahrers. Gute Strecke gute Steuerung – Gute Fahrt! **TRACK & FIELD,** der leichtathletische Spaß aus der Spielhalle, ist immer für 'ne Familien-Olympiade gut. Und wenn wir schon beim Thema Olympische Spiele sind, verrate ich Euch, daß das zehnte und abschließende Programm dieser Kompilation **WINTER OLYMPIAD** ist...

Insgesamt gesehen, kommt man eigentlich nicht um die Vergabe eines Hitsterns herum, wenn man bedenkt, wieviele gute (o.k., zugegeben auch ältere) Spiele bei GAME, SET AND MATCH 2 geliefert werden. Es handelt sich um eine Zusammenstellung von versofteten Sport-Simulationen, die man nur sehr selten angeboten bekommt. Empfehlenswert!

Manfred Kleimann

(Bewertung für C-64)	
Gesamtnote	**10**
(Für Spectrum)	
Gesamtnote	**9**

KAMPF MIT HARTEN BANDAGEN

Programm: Powerplay Hockey, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 47 Mark (Disc.), **Hersteller:** Electronic Arts, Slough, England, **Muster von:** Electronic Arts, England.

Wohl bei kaum einer anderen Sportart gab's bisher derart „politische" Schlachten wie beim Eishockey. Immer waren es die Sowjets, die als Zielscheibe teilweise brutaler Attacken auf dem Eis herhalten mußten. Erst seit der WM 1986 wurden die „Scheibu"-Rufe der russischen Fans von den Zuschauern nicht mehr ganz so doll mit Pfiffen bedacht. In der Vergangenheit dagegen waren diese an der Tagesordnung-und zwar immer dann, wenn der spielerisch übermächtige „Rote Bär" die Teams der „Kleinen" zu verspeisen drohte. So wurde leider nur neidvoll die spielerische und technische Überlegenheit der Sputniks auf dem Eis anerkannt. Zwei historische Matches seien hier noch erwähnt: Bei der WM 1968 in Prag siegten die auf totalen Kampf eingestellten Cracks aus der CSSR auf dem Eis, während die Russen zur gleichen Zeit mit ihren Panzern vor dem Hradschin das Ende des „Prager Frühlings" besiegelten. Und: Beim olympischen Turnier in Lake Placid waren es die US-Boys, die in einem wahren Rausch inmitten des (eis-)kalten Krieges (das Jahr des Boykotts der Sommerspiele in Moskau!) den Bären reizten und sich die Goldmedaille holten. Und genau hier knüpft das Sport-Programm an, das die Amerikaner wohl als eine Art Denkmal eines sensationellen und bislang einmaligen Erfolges ansehen: **POWERPLAY HOCKEY – USA vs. USSR** (von **ELECTRONIC ARTS**).
Nun, als sich die ASM-Redakteure zum ersten Bulli begaben, waren keinerlei Emotionen „martialischer" Art zu spüren. Wir sahen das Programm inhaltlich mit einiger Distanz, hockten aber ziemlich dicht vor dem Monitor. Denn: Da gab's 'ne ganze Menge zu erleben!
Nachdem wir uns das Haupt-Menü angeschaut hatten, welches übrigens sehr logisch aufgebaut ist, wählte Manfred das Sowjet-Team (großer Fan der Truppe!), während Mats seinen Stick in den anderen Port (1) steckte, um die US-Boys erfolgreich übers Eis zu führen. Zunächst entschieden wir uns für die Standard-Formation, mit jeweils fünf Feldspielern gegeneinander, 8 Minuten reiner Spielzeit pro Drittel und die Option „Olympic" (die spielgewaltigste Stufe). Und schon ging die Post ab!
„Erwartungsgemäß" setzte sich das sowjetische Team gleich so richtig in Szene, da die Amis (Mats) stocktechnisch nicht gerade überzeugen konnten. Die ersten Begegnungen wurden klar (10:2; 14:3 und 7:1) von den russischen Eis-Sputniks zu ihren Gunsten entschieden. Trotz massiver Gegenwehr (Mats) gelang es dem Center-Spieler (nur der ist steuerbar; die anderen Jungs spielen halt nur mit, können aber auf Feuerknopf-Druck den Puck nach vorn bewegen...) fast nie, die richtige Einstellung zu finden. Zu oft schloß er seine Angriffe viel zu spät ab und gab dem Keeper die Gelegenheit (nicht steuerbar!), sich auszuzeichnen.





Wichtig ist es nämlich, aus einer Entfernung von etwa 8 Zentimetern (so ungefähr; hängt von der Größe des Monitors bzw. TVs ab) aufs Tor zu schießen. Dabei erweist sich der Schlagschuß als gewaltigste und beste Waffe: Mit dem Puck an der langausgestreckten Kelle auf die Mitte des Tores zufahren, den Stick zentrieren und den Feuerknopf drücken.

Dem Gegner kann man so herrlich in die Parade fahren, indem man kurz vor Erreichen desselben Feuer drückt. Folge: Bei bloßem Druck ohne Stickbewegung rutscht man in den Kontrahenten rein und verhindert so manche Torchance. Drückt man Feuer bei gleichzeitiger Richtungsbewegung,

»POWERPLAY HOKKEY – Rasanz, Tempo, Dramatik und langanhaltender Spaß; ein Spiel, das ein Standard-Werk werden wird!«

Die rote Lampe blinkt auf – der Puck ist im Netz

so luchst man auf faire Weise dem Gegner den Puck ab. Beim 5-gegen-5-Game ist es auch sehr wichtig, seinen aktiven Spieler ausfindig zu machen (bei allen Bullis immer in der Mitte!) und ihn während des Matches im Auge zu behalten. Hier liegt nämlich der einzige Schwachpunkt beim POWERPLAY HOCKEY. Man muß nur allzuoft tatenlos zusehen (falls die abwehrenden, nicht direkt aktiven Jungs im eigenen Drittel ziellos umherirren), wie der Gegner seinen Mann in eine gute Schuß-Position bringt.
Die Rolle der anderen Cracks ist ja schon angesprochen worden. Vielleicht sollte noch angemerkt werden, daß diese taktisch klug vom Programm eingesetzt wurden. Sie bleiben vor dem Verteidigungsdrittel automatisch stehen, um zu verhindern, daß jemand (und das sind Sie) ins Abseits läuft. Die Jungs decken desweiteren auch die Linie bei einem aufgezogenen Powerplay ab, um in diesem Fall sicherzustellen, daß die Scheibe im Drittel des gegnerischen Teams bleibt.

Letztlich entscheidet somit im Prinzip nur die Hauptperson (der Spieler mit seinem Mittelstürmer) über Taktik und Spielfluß; Sieg oder Niederlage. Die vorrangigste Aufgabe des „Aktiven" ist neben der Torgefährlichkeit auch das Attackieren des gegnerischen Stürmers. Beim Stockschlagen verhält sich der Schiedsrichter „relativ ruhig"; im Klartext, er läßt die beiden Kampfhähne ungehindert mit den Fäusten aufeinander einschlagen...
Der Spielablauf ist sehr, sehr flüssig, sehr realitätsnah, auch und gerade, wenn der eine oder andere mal übers Eis geschubst wird oder mit dem Torhüter zusammenstößt. Die Animation der zwar etwas kleinen Spieler ist sehr schön. Manchmal hat man das Gefühl, mit Katharina Witt auf dem Eis zu tanzen, so weich und flüssig sind die Bewegungen, die man mit der Spielfigur ausführen kann. Logischerweise muß dann ja auch die Steuerung gut sein. Ist sie auch. Man muß nicht „stundenlang" um den Puck rumfahren oder ständig den Feuerknopf drücken, um in Scheibenbesitz zu kommen. Es genügt heranzustürzen, um das Ding spielerisch leicht aufzunehmen.
Leute, die sich schon bald als Profis sehen, würde ich die „Blitz-Schach-Variante" empfehlen: Eins-gegen-eins anwählen, Olympic anklicken und auf eine Drittelzeit von 2 Minuten gehen. Jetzt ist das ganze Können gefordert, um gegen einen gleichguten Kontrahenten ein knappes Endergebnis zu erzielen...

POWERPLAY HOCKEY ist ein Programm, das weit über die Norm der Masse der Sport-Spiele hinausragt. Es wird sicherlich einen Siegeszug sondergleichen antreten, wenn man bedenkt, daß *Superstar Ice Hockey* bereits ein Riesen-Knüller war. ELECTRONIC ARTS hat ein gutes Händchen gehabt!

Manfred Kleimann

Animation	**9**
Sound	**9**
Realitätsnähe	**10**
Spaß/Spannung	**11**
Preis/Leistung	**10**



Ein Mann für alle Fälle!

Ein alter Bekannter gibt seinen Einstand auf dem Computerbildschirm! Berühmt durch Film und Fernsehen muß sich Supermann gegen Darkseid und Lothor durchsetzen. Und das mit allem was dazugehört. Flugmöglichkeit, Hitze-und Teleskopblick. Super-Atem und Superkraft. Ein Computer-Comicbuch, daß die Möglichkeit bietet, im entscheidenden Augenblick in die Handlung einzugreifen. Das neueste Gesellenstück von Tynesoft. Ein Spiel, bei dem man die Luft auf dem Amiga, Atari ST, C 64 und Amstrad rauslassen kann! Mensch ist der Super-Mann!

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

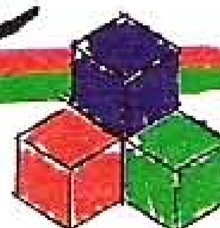
Name: __________

Straße: __________

PLZ: _____ Ort: _____

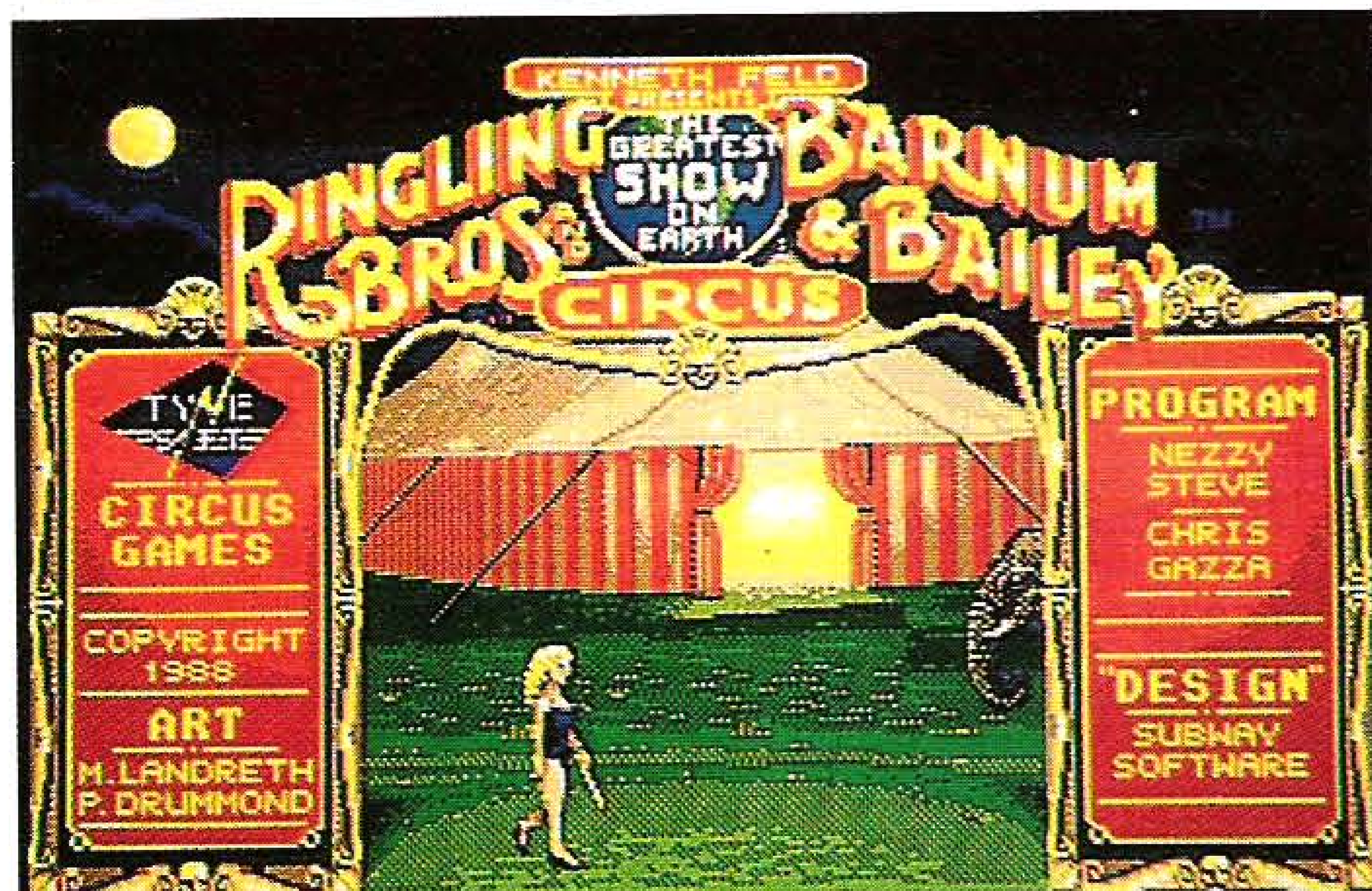
An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft



Das Programm

Ohne Netz & doppelten Boden



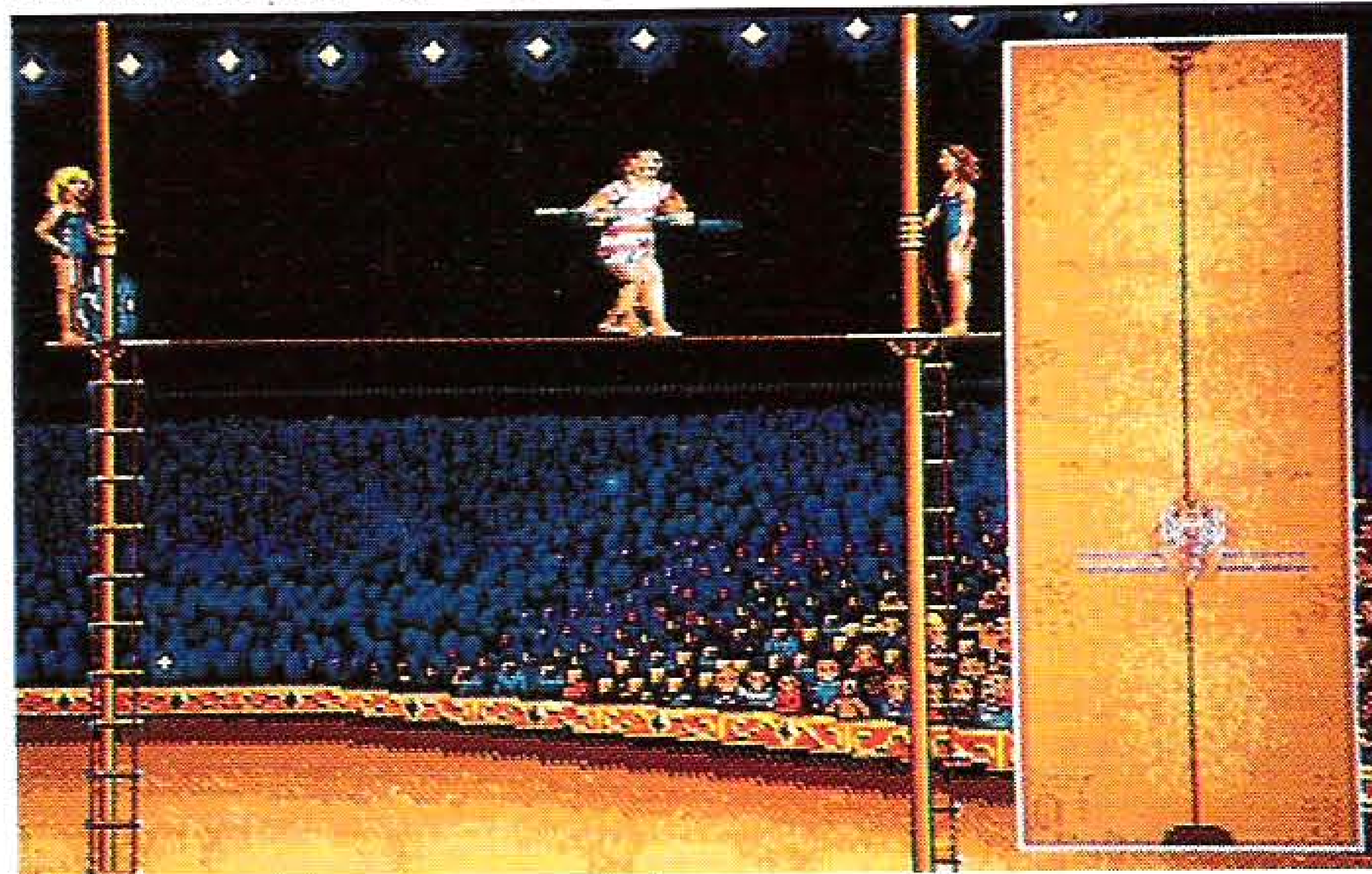
Fotos (2): Amiga

Programm: Circus Games, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** Tynesoft, England, **Muster von:** 18.

„Herrreinspaziert, meine Damen und Herren! Herrreinspaziert zu einer Attraktion, wie sie die Welt noch nicht erlebt hat. Wir freuen uns, Ihnen einen Zirkusschmaus präsentieren zu dürfen, den Sie nicht vergessen werden. Lassen Sie sich verzaubern von den waghalsigen Drahtseilkunststücken, den anmutigen Pferdedressuren, dem sensationellen Trapezakt, und wagen Sie schließlich einen Besuch in unserem Tigerkäfig. Doch nun wollen wir beginnen: Vorhang auf für den Zirkus **TYNESOFT**, Manege frei für die **CIRCUS GAMES**!"

Na, Leute, war das nichts? Ich glaube, wenn ich mal keine Lust mehr aufs Schreiben habe, dann gehe ich zum Zirkus. Für 'ne kleine Conférence könnte es vielleicht schon reichen. Um mich aber als Artist zu betätigen, fürchte ich, würde es mir aber am nötigen Mumm fehlen. Das könnt Ihr jetzt aber gefahrlos versuchen, denn bei TYNESOFT's CIRCUS GAMES braucht Ihr keine Sorge um Eure Gesundheit zu haben. Vier verschiedene Darbietungen könnt Ihr ausführen, nämlich Dratseilakt, Trickreiten, Trapezakt und Tigerdressur. Teilnehmen können bis zu vier Mitspieler, wobei man alle Disziplinen der Reihe nach durchspielen oder einzeln anwählen und ohne Wertung trainieren kann. Nach der Eingabe der Namen und des Herkunftsorts (unangenehm hierbei, daß die vorige Eingabe nicht automatisch verschwindet, sondern von Hand gelöscht und dann überschrieben werden muß) kann begonnen werden.

Ich habe mich an die vorgegebene Reihenfolge gehalten und mit dem Drahtseilakt angefangen. Nachdem der Artist seine Ansage bekommen hat, eklimmt er die Leiter, die ihn zum Seil bringt. Oben wartet schon seine Assistentin, die ihm vor seinem waghalsigen Auftritt ein letztesmal die Daumen drückt. Dann geht es (nach einem Druck auf den Feuerknopf) los. Der Akteur setzt sich in Bewegung, indem man den Joystick nach oben drückt. Gleichzeitig muß man aber darauf achten, daß die Balancestange des Artisten in der Waage bleibt. Hierbei kann man entweder sein Augenmerk auf das eigentliche Aktionsfeld richten oder auf eine Anzeige am rechten Bildschirmrand, wo der Artist von vorn zu sehen ist. Es kommt nun darauf an, den Akteur von der linken Plattform bis zu der rechten zu manövrieren, ohne daß er vom Seil herabfällt. Allerdings sollte man versuchen, hierbei auch noch Kunststücke auszuführen, denn dies bringt Punkte bei der späteren Wertung. Hierzu drückt man den Joystick nach vorn/hinten/rechts/links und betätigt jeweils den Feuerknopf. Kommt der Artist unbeschadet zu der rechten Plattform, so kann man wählen, ob er vom Computer zu der linken zurückgesteuert werden soll oder ob man dies selbst erledigen will. Nun wird eine zweite Runde eingelegt, diesmal allerdings auf einem Einrad. Auch 'ne feine Sache, Ihr werdet es sehen!



„Hals- und Beinbruch"

Weiter geht es dann mit dem Trickreiten. Ihr schlüpft nun in die Haut einer weiblichen Artistin und seht Euch in der Mitte der Manege stehen. Von rechts kommt das Pferd entlang galoppiert, auf welches Ihr mittels Feuerknopf aufspringt. Am oberen Bildschirmrand seht Ihr eine Anzeige. Hierbei kommt es darauf an, den nach rechts bzw. links wandernden Pfeilen durch jeweils entgegengesetzte Joystickbewegung entgegenzusteuern, um so das Gleichgewicht zu halten. Gleichzeitig müßt Ihr aber auch hier wieder Kunststücke ausführen, wobei wie zuvor der Joystick und der Feuerknopf benutzt werden. Insgesamt fand ich diese Disziplin noch etwas schwieriger, als den Drahtseilakt – mit einiger Übung kann man aber schon eine ganze nette Kür hinlegen.

Auch nicht einfacher wird es am Trapez. Hier greift der Artist nach Druck auf den Feuerknopf das Reck und holt durch Rechts-/Linksanschlag des Joysticks zunächst einmal Schwung. Rechts sieht man ein zweites Trapez hin und her schwingen. Nun muß man, das liegt nahe, den Schwung so timen, daß man nach dem Absprung (Feuer) das rechte Trapez greifen kann. Gelingt dies nicht, so geht's bergab, und das könnt Ihr wörtlich nehmen. Doch damit ist es noch nicht getan, denn natürlich müßt Ihr auch hier wieder Kunststückchen zum besten geben. Das Punktekonto will halt aufgestockt werden!

Zum guten Schluß kann man sich dann noch an einer „echten" Tigerdressur versuchen. Die schwierigste der vier Übungen, die ich, ich gestehe es, bisher noch nicht geschafft habe. Man sieht am unteren Bildschirmrand einen Dompteur, der nach rechts und links bewegt werden kann. Aus einem Gang kommen von oben die drei Tiger in die Manege, die man nun zu verschiedenen Dressurakten bringen soll. Ihr, der Dompteur, haltet in der linken Hand einen Stuhl, in der rechten eine Peitsche. Mit dem Stuhl könnt Ihr Euch die Tiere vom Hals halten, wenn sie Euch zu dicht auf den Pelz rücken; mit der Peitsche könnt Ihr sie dazu bringen, in eine von Euch gewünschte Richtung zu laufen. Dies geschieht folgendermaßen: Ihr seht einen Cursor in Form eines Tigerkopfes, der Euch zeigt, wo der Peitschenschlag auftreffen wird. Seid immer darauf bedacht, daß Ihr nicht die Tiger selbst trefft, denn das reizt sie und macht sie angriffslustig. Wie nervös die Tiere sind, wird unten in drei den Bewegungen der Tiger entsprechend mitlaufenden Balken angezeigt, die sich von Gelb in Rot (=brenzlig!) verfärben. Versucht nun also, durch gezielte Peitschenhiebe die Raubkatzen dazu zu bringen, durch eine Röhre zu kriechen, auf einem Hocker Platz zu nehmen oder durch einen brennenden Reifen zu springen.

Mit CIRCUS GAMES hat TYNESOFT ein interessantes und unterhaltsames Programm produziert, das nahtlos an die früheren Sportspiele *Summer Olympiad* und *Winter Olympiad* anschließt. Denn auch bei CIRCUS GAMES haben wir es wieder mit einem Sportprogramm zu tun, bei dem eben die Kulisse entsprechend umgearbeitet wurde. Und so erinnern nicht nur die Steuerung und der allgemeine Programmablauf, sondern vor allem natürlich auch die Grafiken stark an die beiden Vorgänger. Dies soll nun aber keinesfalls ein Vorwurf sein, nur: Irgendwie hat man nach dem ersten Einladen schon ein wenig den Eindruck, CIRCUS GAMES schon einmal gesehen zu haben. Dennoch: Das Programm ist gelungen, Fehler konnte ich nicht entdekken, und insgesamt macht es Spaß, CIRCUS GAMES zu spielen. Also dann: Hals- und Beinbruch!

Bernd Zimmermann

Grafik/Animation	**10**
Sound	**8**
Realitätsnähe	**9**
Spaß/Spannung	**9**
Preis/Leistung	**9**

Programm: Grand Prix Circuit, **System:** IBM und Kompatible auf CGA-/ EGA-Karte, Tandy und Herc.-Mode, **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** Accolade/ Electronic Arts, **Muster von:** Electronic Arts LTD, 11-49 Station Road, Langley, Berks SL 3 8YN, UK.

Hockenheim hat Hochsaison



ACCOLADE hat die Palette ihrer „Racing-Serie" um ein neues Produkt erweitert. Wer sich noch an *Ferrari Formula One* erinnert, der kann **GRAND PRIX CIRCUIT** durchaus als dessen direkten Nachfolger bezeichnen. „Rennen pur" bietet die britische Firma, auch verantwortlich für *Test Drive* (wir berichteten in Ausgabe 12/87), allen Besitzern eines IBM oder einer kompatiblen Maschine und Fans dieses heißen, aber nicht ganz ungefährlichen Motorsports.

Drei Wagentypen verschiedener Fabrikate und unterschiedlicher Fahreigenschaften (Ferrari, Renault, Honda) stehen dem Formel-1-Piloten zur Auswahl, acht verschiedene Rennstrecken (u.a. auch Hockenheimring, W.-Germany) können ausgelost werden. Weiterhin wählbar ist das Rennen an sich. Für den Amateur bietet sich zunächst die Möglichkeit, auf jedem Ring erst einmal ein paar Testrunden (Practice) zu absolvieren, um den Parcours selbst und die verschiedenen Fahrzeugtypen kennenzulernen. Übung macht den Meister, Leute. Ja, und wer sich schon zu den sog. Meistern zählt, der beweist seine Fähigkeiten im „Single Race" oder „Championship Circuit", erst in einer Qualifikationsrunde, anschließend geht's aber schon „um die Wurscht". Eine zusätzliche Steigerung erfährt der Rennfahrer mit dem Schwierigkeitsniveau. Dieses ist einstellbar in fünf Stufen und steigert von Level zu Level die Selbständigkeit des Fahrers. Während das Fahrzeug in Level eins und zwei noch mit Automatikgetriebe ausgerüstet ist, und fast resistent ist gegen jegliche Beschädigung, geht's ab dem dritten Level dann schon fast profimäßig ab. Vor den neun Konkurrenzfahrern sollte man sich in acht nehmen, denn diese sind echte Profis.

Steuerbar ist das Game per Joystick („Control J") oder Keyboard, der Sound ist (glücklicherweise) mit „Control S" abschaltbar. Die grafischen Gegebenheiten sind im Grunde mit anderen Formel-1-Games zu vergleichen, natürlich hapert's beim PC immer ein wenig, was hier allerdings nicht ins Gewicht fällt. Auf meinem Testscreen kann ich all das finden, was das Rennfahrerherz begehrt: Mein Wagen hat die klassischen Rundinstrumente, der Drehzahlmesser sticht als größte Anzeige sofort ins Auge (!). Neben Lenkrad, Tacho und Rückspiegel rechts/ links besitzt meine Kiste 'ne Schadensanzeige (sehr wichtig, da jeder Schaden Brems- und Fahrtüchtigkeit beeinflußt). Zeigt diese viel an, sollte man schnellstens eine Box anfahren...

Weiterhin sind Gangschaltung („D"), ein Kartenfenster („M") und notwendige Renninfos („I") wie „Position", „Runde" und „Zeit" in die Mattscheibe mit einzublenden, Rennergebnisse und Rennserienerfolge können eingegeben und später abgespeichert werden...kurz gesagt, mit GRAND PRIX CIRCUIT wird wohl jedes Rennfahrerherz höher schlagen...Bleifuß, Jungs, Bleifußßßßß!!!

Matthias Siegk

Grafik	**8**
Sound	**4**
Realitätsnähe	**11**
Spaß/Spannung	**10**
Preis/Leistung	**9**

Was will man mehr?

Programm: Golf Master, **System:** C-64 (getestet), Spectrum, Amstrad, **Preis:** Ca. 10 Mark, **Hersteller:** Rack'it, Abingdon, England, **Muster von:** Rack'it.

Unter den vielen Golfspielen, die sich derzeit auf dem Markt tummeln, gibt es neben wenigen Höhen auch viele Flops. Da scheint **GOLF MASTER** von **RACK'IT**, HEWSON's bekanntem Billiglabel, gerade recht zu kommen, um für etwas Bewegung auf dem Low-Budget-Markt zu sorgen.

Als etwas nervig erwies sich das Ladeverfahren, welches keinerlei Anzeichen eines Schnelladers von sich gab, aber lassen wir das und kommen zum eigentlichen Programm. Während des ganzen Spieles kann sich der Spieler an einem nicht allzuüblen Sound erfreuen, der sehr zur „Lockerung" des Spielgeschehens beiträgt. Insgesamt können bis zu 4 Spieler an dem Golfvergnügen teilnehmen, wobei die einzelnen Konkurrenten wie beim großen Vorbild *Leaderboard* unter drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen auswählen können. Desweiteren kann man auch eine kurze Trainingsrunde einschieben, in der sich alle 18 Löcher des Kurses (leider gibt es nur einen) anspielen lassen. Die Schlägerpalette reicht von Driver und 2-4er Holz über 2-9er Eisen bis zu einem Wedge-Schläger (für Bunkerschläge) und einem Putter. Soweit zu den technischen Details.
Das Scrolling zeugte leider nicht von hoher Programmierkunst. Zwar geht das eigentliche Scrollen relativ ruckelfrei vonstatten, wobei aber ein gewisses Flackern nicht zu übersehen ist (schade).
Desweiteren wurde auch der von *Leaderboard* her bekannte Golfspieler vom Fairway in die Kommandoleiste am oberen Bildschirmrand verbannt, wobei er auch seine Farbe lassen mußte und nur noch als einfarbiges Sprite erscheint. Die Steuerung erfolgt ausschließlich über Icons, wozu nur der Joystick herangezogen werden muß.
Vor einem Schlag müssen drei Parameter eingestellt werden, die dem späteren Schlag sein „Aussehen" geben. Neben dem Schläger aus der besagten Palette und der Schußstärke, deren Wert auf einer Skala angezeigt wird, muß man noch auf die korrekte Richtung achten, welche anhand einer Windrose ersichtlich ist. Daneben existiert noch ein Icon zur Ausführung des Schlages und noch ein weiteres, mit dessen Hilfe man sich in Ruhe die ganze Bahn anschauen kann.

Unglücklicherweise fehlt jedoch eine Angabe über die aktuelle Entfernung zum Loch, wodurch die Schlägerwahl etwas erschwert wird. Dagegen erscheint nach jedem Schlag ein Kommentar über die Position des Golfballes (Fairway, Rough, Bunker, Grün oder „außerhalb").

Die einzelnen Bahnen zeugen von unterschiedlicher Schwierigkeit. Bei einigen ist es möglich, den Ball in einem „Hole in One" zu versenken, wogegen bei anderem einem die natürlichen Hindernisse (Seen, Bäume etc.) das Leben schwer machen. Gerade im Professional-Level bringen wechselnde Winde unverhoffte Freuden.
Alles in allem bekommt man mit GOLF MASTER von HEWSONs Label RACK'IT ein ganz passables Golfspielchen zum Low-Budget Preis (!!) ins Haus. Grafik, Sound und Gameplay stellen gehobene Mittelklasse dar, was wirklich für dieses Programm spricht. Das einzige Manko ist die beschränkte Zahl an Kursen (nur einer) und das etwas mißratene Scrolling.

Torsten Blum

Animation	**7**
Sound	**7**
Realitätsnähe	**7**
Spaß/Spannung	**8**
Preis/Leistung	**9**



„Technisches K.O.!"



Haut'se, haut'se ... (Fotos: Amiga)

Programm: Ringside, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** EAS, Herne **Muster von:** 23.

RINGSIDE heißt das Boxprogramm, das die Herner Firma **EAS** unlängst fertiggestellt hat und das etwa zeitgleich mit einem anderen EAS-Produkt, *S.T.A.G.* (siehe Bericht an anderer Stelle), erschienen ist. Ich habe mir das Spiel für Euch angesehen, um zu erfahren, ob die in RINGSIDE gesetzten Erwartungen erfüllt werden.

Lädt der User das Spiel, so ertönt – was nicht anders zu erwarten war -eine mit dem EAS-*Soundtracker* komponierte Titelmelodie. Ein Boxer verkürzt das Warten während des Vorspanns, der seine Muskeln spielen läßt, was grafisch sehr gut dargestellt wurde. Ist nun das Programm eingeladen, so erscheint das Hauptmenü.

Wir sehen nun: Eine Statusanzeige, die über die erforderlichen Eingaben informiert; ein „Stammdaten-Feld, in welches Name, Gewicht und Alter der Kämpfer eingegeben werden; einen Boxer am Sandsack; fünf Felder, auf die Kraftpunkte für verschiedene Eigenschaften verteilt werden können; am unteren Bildschirmrand schließlich eine Menüleiste, in der mittels der Funktionstasten F1-F9 verschiedene Einstellungen vorgenommen werden können. Nun kann man daran gehen, bis zu fünf Boxer zu „kreieren". Konkret gesagt, bedeutet dies, daß man diesen Kämpfern Namen, Gewicht und Alter zuordnet und sie mit individuellen Fähigkeiten ausstattet. Durch entsprechende Verteilung der Kraftpunkte kann man Rechts- oder Linksausleger oder aber auch Allroundboxer ohne besondere Stärken oder Schwächen schaffen, beziehungsweise Offensive oder Defensive betonen. Wie sich die Verteilung der Kraftpunkte auswirkt, kann man dann am Sandsack einer ersten Überprüfung unterziehen. Drückt man Feuer und nimmt dabei die verschiednen Joystickbewegungen vor, so kann man sich ein ungefähres Bild von der Stärke der verschiedenen Schlagvarianten machen.

Nun ist dies alles natürlich die blanke Theorie – es wird also Zeit, praktische Erfahrung zu sammeln. Doch wenn es auch noch so sehr reizt, den ersten Kampf zu beginnen, man sollte zunächst eine Sparringsrunde einlegen. Hier nämlich, im Kampf gegen einen passiven, aggressiven oder neutralen Sparringspartner, kann man beobachten, wie die Schläge kommen und wann man sie ansetzen muß, um eine höchstmögliche Trefferwirkung zu erreichen. Hier allerdings wird man auch zum erstenmal feststellen müssen, daß zwar die Grafik gut ist, die Animation jedoch realitätsfern und die Bewegungsabläufe insgesamt zu langsam sind.

Hat man nun seine eigenen Kämpfer geschaffen, die mit „1"-„5" benannt werden, so kann man sich einen ersten Gegner aus der Weltrangliste der besten Zehn auswählen. Nun folgt die Bestimmung der Rundenzahl und ihrer Dauer, es folgt F9, und damit geht es los.

Nach dem mehr formalen Vorgeplänkel wird es jetzt ernst, denn was folgt, ist nun nicht mehr so schön. Wir sehen die beiden Fighter aufeinander zuschleichen; was dabei besonders witzig ist: Wenn einer der beiden während dieser Annäherungsphase einen Schlag in die Luft ausführt, bleibt der andere stehen und geht in Doppeldeckung, obwohl noch „einige Meter" zwischen den Kämpfern liegen. Haben sie sich dann endlich erreicht, so kann der Fight beginnen. Folgende Schlagvarianten stehen zur Verfügung: Rechte Gerade (Feuer/Joystick rechts), linke Gerade (Feuer/Stick links), rechter Körperhaken (Feuer/Stick runter), linker Körperhaken (Feuer/Stick hoch) sowie ein Haken zum Kopf, wobei nur der Feuerknopf gedrückt wird. Zusätzlich kann man, wenn es mal brenzlig wir, auch klammern, wozu die Spacetaste angeschlagen wird. Rechts und links oben sieht man eine Energieanzeige, in der bei jedem Treffer das Level ein Stück weit absinkt. Außerdem werden hier die erzielten Punkte verbucht, die durch Boxhandschuhe dargestellt werden. In der Pause kann man seinen Fighter wieder etwas aufpäppeln, indem man das Handtuch seines Betreuers durch rhythmisches Auf- und Niederbewegen des Joysticks hoch und runter schwingen läßt. Ein meiner Ansicht nach unsinniges Feature, das mich schon an dem Sega-Spiel *Mike Tyson's Punch-Out* gestört hat, das man aber glücklicherweise mit F6 auch umgehen kann.

Wie heißt es so schön: Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen! Und so ist der Weg zum Gipfel, auf den Thron der Weltrangliste, ein weiter, dornenreicher, langwieriger und langweiliger. Denn wer den Nerv hat, sich bis hierher durchzuboxen, der kann bislang mit guter Software nicht gerade verwöhnt gewesen sein. Allzu langsam ist RINGSIDE, allzu schlecht die Animation der Kämpfer.

Betreiben wir zum Schluß noch ein wenig Statistik: Sechs bis sieben Sekunden dauert es, bis die beiden Kämpfer, aus ihrer Ecke kommend, die Ringmitte erreicht haben. Über 30 Sekunden benötigte der Weltranglisten-Erste, gegen den ich auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad angetreten war, um mich auszuknocken, wobei ich meinen Fighter mit herabhängender Deckung einfach nur so dastehen ließ. Kommt es dann aber mal zu einem Niederschlag, so fällt der Boxer zu Boden wie ein nasser Sack, es folgt eine Wiederholung in Zeitlupe, und dann kommt dann der Mensch auf dieselbe Art und Weise wieder auf die Beine, wie er zu Boden gegangen ist – nur rückwärts eben.

So bleibt alles in allem ein Spiel, das in den Punkten, auf die es ankommt, den Kampfszenen nämlich, nicht überzeugen kann. Es stimmt halt: Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen, und mit RINGSIDE kommt ganz sicher auch kein Meister(werk) auf uns zu!

Bernd Zimmermann

Grafik	**8**
Animation	**6**
Realitätsnähe	**6**
Spaß/Spannung	**5**
Preis/Leistung	**6**



Das große Agentensterben

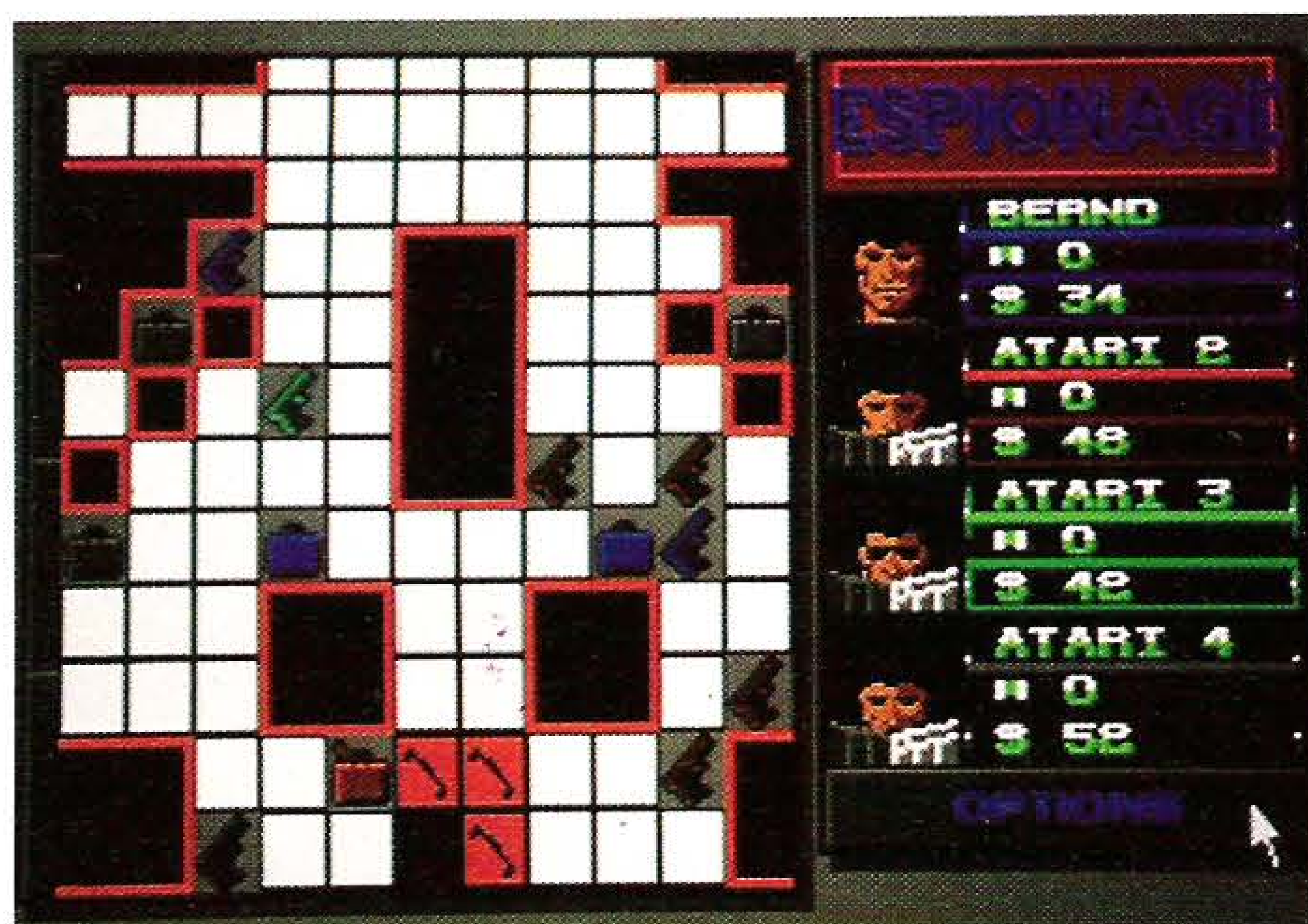
Programm: Espionage, **System:** Atari ST (getestet), Amiga (reingeschaut), C-64, Schneider CPC, MS-DOS Rechner mit CGA-Karte, **Preis:** ca. 65 Mark (ST), **Hersteller:** Grandslam, London, England, **Muster von:** 18.

Brettspiele erfreuen sich in letzter Zeit ja immer mehr der Beliebtheit vieler Softwarehäuser, wie es sich leicht an den zahlreichen Neuerscheinungen belegen läßt. Jedoch fehlten bisher die eigenen, kreativen Ideen, originelle Brettspiele. Einen Schritt, wie ich meine, in die richtige Richtung macht das englische Softwarehaus **GRANDSLAM** mit seinem neuesten Produkt **ESPIONAGE**, das den Spieler in die Welt der Agenten und Spionage entführt.

Bei ESPIONAGE hat man als Spieler einmal mehr das Schicksal der Welt in seinen Händen, denn vier Kanister mit Mikrofilmen, die wichtige Informationen über **die** Waffe enthalten, können der Schlüssel zu einer Weltbeherrschung für das eigene Land sein. Deshalb gilt es für Sie, möglichst alle vier Kanister in Ihren Besitz zu bringen, um Ihrem Land die nötige Kraft im Kampf um die Macht zu verleihen.

Das Regelwerk von ESPIONAGE erweist sich im Vergleich zu anderen Strategiespielen als etwas komplizierter und beinhaltet weiterhin bekannte Elemente von einigen Boardgames wie z.B. Dame oder Schach.

Es können insgesamt bis zu vier Spieler gegeneinander antreten, wobei jeder Spieler sechs Kurier-Agenten, vier Geheimagenten und zwei Überwachungsagenten besitzt. Die Kurier-Agenten können sich nur diagonal, die Geheimagenten in jede beliebige Richtung und die Überwachungsagenten vertikal und horizontal bewegen. Die Maße des Spielfeldes betragen 28x28 Felder. Neben den überwiegend weißen Feldern existieren auch schwarze, natürliche Barrieren, die nicht betreten werden dürfen. Ferner befinden sich in der Mitte des Spielfeldes die vier Kanister.



Details lassen sich mit Hilfe der Ausschnittvergrößerung bestens erkennen (Foto: ST)

Alle Spielfiguren dürfen sich während des Spieles beliebig weit in die jeweils zulässigen Richtungen bewegen. Desweiteren gibt es noch andere Zugmöglichkeiten, nämlich den Agententausch und das Schlagen. Bei der ersten Variante kann ein eigener Agent mit einem fremden die Position tauschen, wodurch sich strategische Vorteile erzielen lassen. Das Schlagen erfolgt ähnlich wie bei Dame, d.h.: Wenn hinter dem Gegner ein weißes Feld frei ist und sich der Widersacher in der eigenen Zugrichtung befindet, kann geschlagen werden. Ebenso können bei entsprechender Spielsituation mehrere Agenten gleich in einem Zug ausgeschaltet werden.

Das eigentliche Ziel des Spielers ist es nun, in den Besitz eines Mikrofilmes zu gelangen. Danach heißt es, diesen sicher zur eigenen Basis zu bringen.

ESPIONAGE gliedert sich in zwei Phasen, wodurch das Spiel erst so richtig interessant wird: In Detente, der ersten Phase, muß der Spieler seine zwölf Agenten auf dem Brett verteilen, wobei er sich nicht an die normalen Zugregeln zu halten braucht. Während der zwölf Züge umfassenden Phase ist es nicht möglich, zu schlagen oder Filme aufzunehmen. Mit dem dreizehnten Zug setzt der eigentliche Konflikt ein, denn jetzt sind wieder alle Regeln in Kraft. So sollte man vorher seine Agenten in günstige Ausgangspositionen gesetzt haben, um nun losschlagen zu können. Sieger ist schließlich der Spieler, der am meisten Mikrofilme nach „Hause“ gebracht hat.

Nachdem man einen kleinen Sicherheitscheck hinter sich gebracht hat, lassen sich Art der Spieler (Human, Computer, Nobody) und die Spielzeit festlegen. Desweiteren kann noch eine Regel, wonach der eigene Spieler aus dem Spiel genommen werden kann, wenn er eine Möglichkeit zum Schlagen ausläßt, ein- bzw. ausgeschaltet werden.

Danach erscheint schon das Spielfeld auf dem Screen. Da es wegen seiner Größe den „Rahmen“ etwas sprengen würde, läßt es sich scrollen. Am rechten Bildschirmrand befindet sich die Kontrolleiste, die ständig Auskunft über den momentanen Spielstand gibt und von der aus die Befehlsleiste abgerufen werden kann. Hier können Zughilfen vom Computer abgerufen, das Spielfeld gezoomt und einige weitere Dinge vollführt werden. Die Steuerung erfolgt ausschließlich per Maus, was komfortables Spielen ermöglicht. Beim Setzen gibt der Computer alle Zugmöglichkeiten an, so daß auch hier keine Probleme auftreten dürften.

Auch von technischen Seite her konnte ESPIONAGE vollauf überzeugen. Grafik und Sound sind ausreichend, so lassen sich einzelne Details gut erkennen.

Besonders bei Spielrunden mit vier Spielern (notfalls Computer zu Hilfe nehmen) kommt echte Motivation und Freude auf, denn gerade hier ist während des Spieles noch alles möglich, können sich verloren erscheinende Situationen noch in einen Sieg verwandeln. Alles in allem erhält man mit GRANDSLAM's neuem Produkt ein nettes Strategiespiel, das auch auf längere Zeit Spaß macht. Wer gerne mit viel Strategie und Taktik zu Werke geht, sollte sich ruhig mal ESPIONAGE anschauen. *Torsten Blum*

Grafik	**7**
Handhabung	**9**
Strategie	**8**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**

Strategische Katastrophe

Programm: S.T.A.G., **System:** Amiga, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** EAS Software, Herne, **Muster von:** 23.

Ein ganz schön starkes Stück, was uns hier angeboten wurde. **EAS**, die Software-Firma aus Herne, eigentlich bekannt für gute Ware, hat sich an *Elite* drangehangen und mit **S.T.A.G.** ein Weltraum-Handels-Strategie-Spiel entwikkelt, das schwer enttäuschte. Allein die Tatsache, daß man *Quadralien*-ähnliche Grafiken für die „Steckbriefe" zu den Händlern, Raumschiffen oder Objekten verwendet hat, macht beileibe noch keinen Schlager aus dieser interplanetarischen Händler-Geschichte, die sich eindeutig an dem bekannten *Firebird*-Produkt orientiert. Deshalb will ich erst gar nicht auf die Story eingehen, denn die kennt man in Grundzügen bereits zur Genüge.
Gehen wir also gleich über zur Präsentation. Die vielleicht noch netten (Anfangs-) Grafiken, die ich bereits charakterisiert habe, machten mir Mut, mal näher ins Programm reinzuschauen. Doch als ich die erste Flugphase zu absolvieren hatte, war mir klar, da kann und wird nicht mehr viel rüberkommen. Das ist genauso, wenn man in eine Platte reinhört und bereits beim ersten oder zweiten Stück feststellt, daß das Gebotene nicht dem eigenen Geschmack entspricht. Also kauft man das Werk auch nicht. Bei S.T.A.G. allerdings ist der persönliche Geschmack nicht von Belang; hier muß das ASM-Maß angelegt, Vergleiche angestellt werden. Und eben diese „Flugphase" war dermaßen schlecht (da habe ich Ähnliches schon auf dem ZX-81 oder Dragon gesehen – 1982!) dargestellt, das ich noch Schlimmeres befürchten mußte. Man fliegt beispielsweise durch eine Abfolge von Vektor-Quadraten; weiße Dinger auf schwarzem Grund...



Das Hauptaktionsfeld des Amiga-Screens

Schade, daß immer wieder versucht wird, bekannte Ideen für eigene Zwecke zu nutzen. Und: Schlimm, wenn dann auch noch bei der Programmierung schlecht gearbeitet wird. Das Schlimmste: Der unerhört hohe Preis von etwa 70 Mark. Aber: So etwas wird es vermutlich immer wieder geben. Neue Ideen braucht das Volk!

Manfred Kleimann

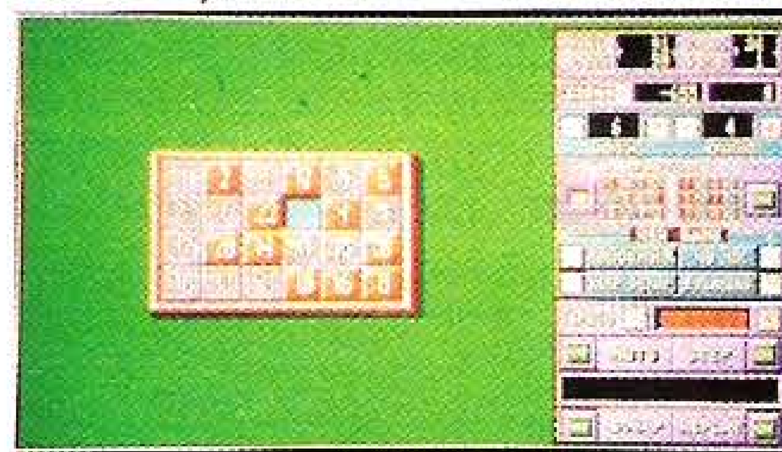
Grafik	**4**
Handhabung	**2**
Technik/Strategie	**1**
Spielwert	**1**
Preis/Leistung	**1**

Ein Spiel aus Kindheitstagen – aber beileibe kein Kinderspiel!

Programm: Slider, **System:** Amiga, **Preis:** 34,95 Mark, **Hersteller und Muster von:** Cachet, Ostendstr. 32, 7524 Östringen

Neben reinen Actionspielen hat das neue Softwarehaus **Cachet** auch auf dem Strategiesektor einiges zu bieten. Eines dieser Programme, das wir für Sie ergattern konnten, trägt den schmucken Namen **SLIDER**. Die Spielidee dieses Denkspieles dürfte wohl den meisten bekannt sein, da diese wohl einem der verbreitetsten Logik-Geschicklichkeitsspiele entliehen wurde. Sicherlich jeder von Ihnen wird sich im „zarten Kindesalter" mit dem Spiel (der Name ist mir zu allem Übel entfallen) beschäftigt haben, in dem es gilt, durch Verschieben von Zahlenplättchen diese in die logische Reihenfolge zu bringen. Alles klar ?!? Jedenfalls mußte diese uralte Spielidee für das neue Low-Budget-Game aus dem Hause *Cachet* herhalten, wobei SLIDER noch mit einigen Feinheiten versehen wurde, die eine Computerfassung dieses Spieles einigermaßen sinnvoll erscheinen lassen.

Als „begeisterter" und zugleich entnervter Fan dieses Spieles war ich natürlich sehr gespannt, was die Computervariante alles zu bieten hat. Gleich nach dem Laden war ich angenehm über die bei Spielen dieses Genres ungewohnt gute Qualität des Titelscreens und des digitalisierten Unterlegstückchens überrascht. Doch auch die Spielgrafik an sich übertrifft die Qualität vieler Strategiespiele dieser Preisklasse. Hier muß man den Programmierern wirklich ein kleines Lob wegen der Liebe zum Detail aussprechen, was man ja bekanntlich nicht allzu häufig antrifft. Den Hauptteil des Screens nimmt die Spielfläche ein, auf der die mit Nummern versehenen Spielsteine verschoben werden können. Rechts daneben befindet sich eine längere Leiste, bestehend aus zahlreichen Icons, von denen aus die einzelnen, zum Spiel nötigen Funktionen angesteuert werden können. Die restlichen Optionen, die nicht unmittelbar mit dem „Spielbetrieb" zu tun haben, lassen sich ebenfalls sehr einfach über Menüs erreichen. Zusammenfassend läßt sich zur Steuerung sagen, daß sie sehr komfortabel und zugleich einfach gestaltet wurde.
Doch jetzt zu den einzelnen Optionen von SLIDER:
Zu allererst läßt sich die Größe der Spielfläche nach eigenem Belieben modifizieren, wobei man zwischen 3x3 bis 12x10 Felder großen Spielfeldern auswählen kann. Daneben kann auch festgelegt werden, ob die Steine senkrecht oder waagrecht geordnet werden sollen. Die Anordnung der verschiedenen Zahlenfelder, die es zu sortieren gilt, wird zu Beginn eines Spieles vom Computer per Zufall festgelegt. Ferner lassen sich einzelne Spielstände abspeichern bzw. laden. Zu allem Übel passiert es aber des öfteren, gerade wenn man eine kleinere Spielfeldgröße gewählt hat, daß es unmöglich ist, die Steine zu ordnen. In diesem Falle können einzelne Steine ausgetauscht werden, so daß dann eine Lösung möglich ist. In besonders kniffligen Situationen stellt der Computer eine nicht zu verachtende Hilfe dar, der ganz geschwind die einzelnen Zahlenfelder verschiebt. Daneben existieren zahlreiche andere Optionen, die aber nicht sehr bemerkenswert sind. Erwähnenswert sind noch die fünf verschiedenen Outfits, unter denen man wählen kann. So kann man die Spielfläche und die Iconleiste in einem gediegenen Holzdekor erscheinen lassen oder sich ganz auf Marmor oder Plastik verlegen.


(Foto: Amiga)

Der grafische Eindruck von SLIDER war durchaus positiv, obwohl die beim Verschieben der Steine auftretenden Flimmereffekte nicht ganz überzeugen konnten. Alles in allem stellt dieses Programm von **Cachet** eine brauchbare Umsetzung eines populären Denkspieles dar. Besonders die vielfältigen zusätzlichen Optionen heben SLIDER ein wenig von dem großen Vorbild ab. So ist es schon faszinierend, in welcher Präzision der Computer beim Steinchenschieben agiert. Trotz allem sollte man sich sehr gut überlegen, ob man die 35 Mark in dieses Spiel investieren will. Schließlich müßte dieses „namenlose" Schiebespielchen, wenn auch nicht in so einer variablen Form, in irgendeiner vergessenen Schublade schlummern.

tob

Grafik	**7**
Handhabung	**5**
Technik/Strategie	**6**
Spielwert	**7**
Preis/Leistung	**7**

Panzerschlacht

... via Computer und Brett!



Programm: Tankattack, **System:** C-64 (getestet), Amiga, ST, **Preis:** ca. 65 DM (Disk.), ca. 40 DM (C-64 Kass.), **Hersteller:** CDS Software Ltd., **Muster von:** CDS.

Für Militärstrategen und solche, die es noch werden wollen, hat **CDS** ein Game entwickelt, das parallel auf einem Brett und mit dem Computer gespielt wird: **TANK ATTACK.** Ein echtes „Wargame" also, bei dem man nach Herzenslust (oder - last?) kleine Plastik-Panzerchen verschieben kann. Aus dem Computer kommen dann die Feuergeräusche und die Kampfergebnisse dazu.

Diese Darstellung gibt natürlich den Spielablauf nur stark verkürzt wieder. Im Spiel übernimmt man eines von vier Ländern, von denen zwei jeweils verbündet sind. Die Verbündeten müssen bestimmte Recourcen gemeinsam benutzen und sich in ihrer strategischen Vorgehensweise absprechen. Gedacht ist das Game für zwei bis vier Spieler, wobei man sicherlich mit vier Spielern am besten zurecht kommt.

Die vier besagten Länder sind auch dem Brett dargestellt, die Geländegegebenheiten sind ebenso zu berücksichtigen wie Reparaturplätze und Städte. Die gesamte Fläche ist in Hexe unterteilt, die die Felder, auf denen gezogen werden kann, darstellen. Jede Partei stellt nun ihre Panzer und bewaffneten Autos auf, wobei bestimmte „entmilitarisierte" Gebiete gemieden werden müssen. Dann geht's los.

Der Computer gibt an, wieviel Züge dem zufällig ausgewählten Beginner zur Verfügung stehen. Diese Zuganzahl kann dann nach bestimmten Regeln auf die einzelnen Einheiten verteilt werden. Sind zwei gegnerische Fahrzeuge mit maximal drei Feldern Zwischenraum auf einer Linie liegend voneinander entfernt, so kann und darf geschossen werden. Je nach strategischer Planung hat man es dabei mit unterschiedlich starkem Kriegsgerät zu tun. Die Stärke wird vom Computer abgefragt, ebenso die Entfernung der beiden zueinander. Dann erscheint eine „Beschußsequenz" auf dem Bildschirm, nach der das Ergebnis/der Schaden bekanntgegeben wird. Sind die Schäden nicht zu groß, kann das Fahrzeug repariert werden. Natürlich sind noch eine Menge Kleinigkeiten zu beachten, z.B. wie weit ein Fahrzeug ziehen kann, wo es nicht ziehen darf, usw.

Ziel des Spiels ist es, das gegnerische Hauptquartier zu erobern. Zu diesem Zwecke muß man da allerdings erstmal hinkommen. Sehr wichtig ist auch die tägliche Zeitung, in der die neuesten Meldungen von der Front, der Wetterbericht und politische Nachrichten enthalten sind. Sie wird nach Abschluß der Züge aller vier Länder auf dem Bildschirm ausgegeben.

Insgesamt gesehen ist TAN-

1943 Schlacht vor Kiev

Programm: Fire-Brigade, **System:** IBM und kompatible, Apple Mac., **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Panther Games Pty LTD., Australien, **Muster von:** Harald Topf, Software & Service, 5300 Bonn.

Das australische Softwarehaus **PANTHER GAMES** präsentiert für den bundesdeutschen Markt eine sehr komplexe strategische Kriegssimulation, basierend auf genau datierten, geschichtlichen Hintergründen des Zweiten Weltkriegs. Man sollte schon ein gewisses geschichtliches Interesse haben, um sich an derartige Simulationen zu wagen. Das vorliegende Game basiert einzig und allein auf Kartenmaterial und Tabellenangaben, die rein strategischen Charakter haben. Es handelt sich also hier in keinster Weise um ein „Baller"-Spiel mit animierten Panzern, Soldaten, ... Wäre dem so, fände man dieses Progamm bestimmt eher unter, als auf bundesdeutschen Ladentischen wieder.

FIRE-BRIGADE beschäftigt sich mit dem Ende des Kriegsjahres 1943, damals, während eine sowjetische Offensive in der Ukraine den Truppen Feldmarschalls v. Manstein Einhalt zu gebieten versuchte, indem sie ihre Stellung am Dnjepr verstärkte. Um die an der russischen Front gelegenen deutschen Truppen zu sichern, mußte v. Manstein das 48. Panzercorps, die FIRE-BRIGADE, zur Unterstützung einsetzen. Der Krieg in Rußland erfährt seinen strategischen Höhepunkt...

Das Ziel dieses taktischen Spiels heißt: „Besser sein als die einstigen Strategen aus Fleisch und Blut!" Dies ist in der

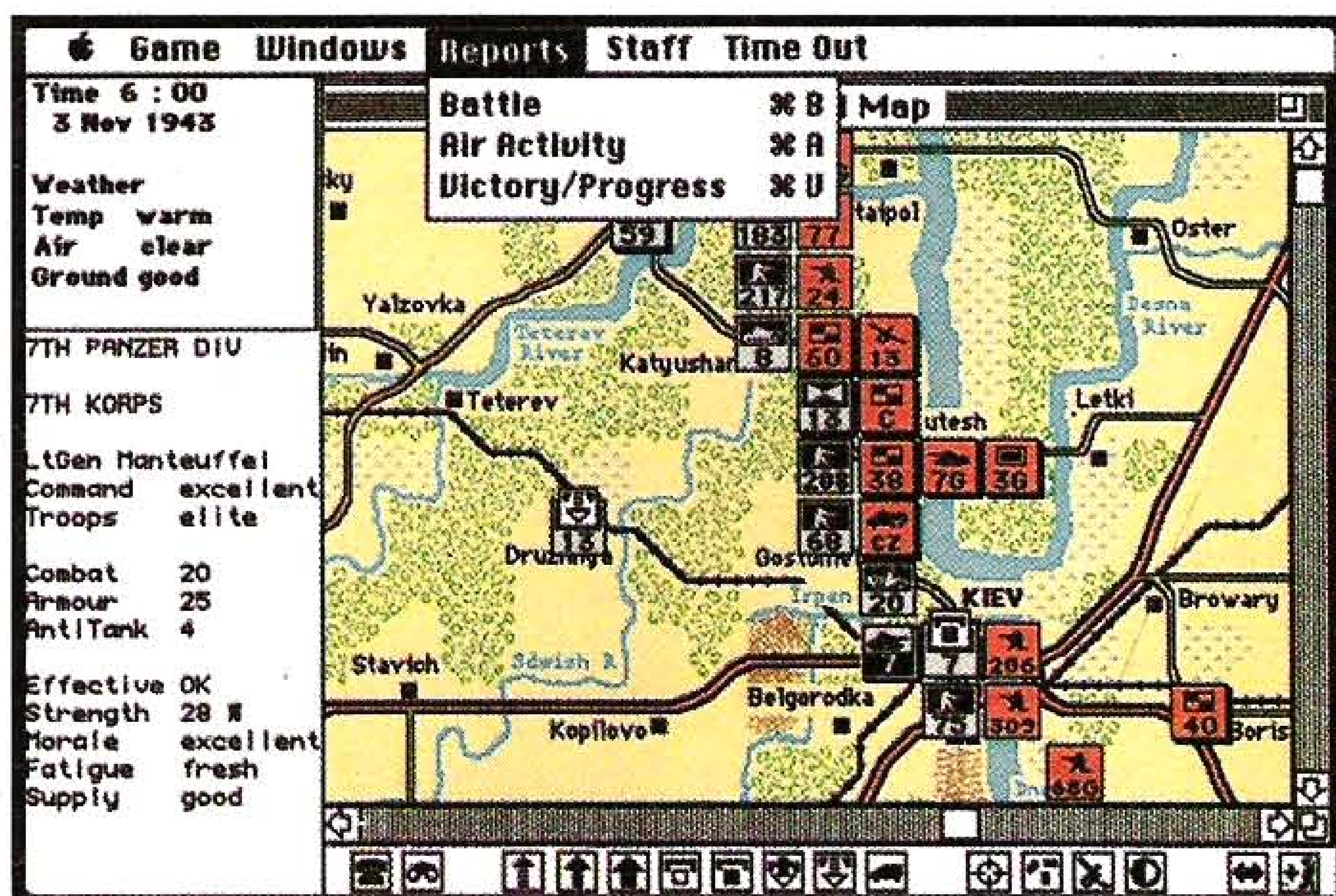


Foto: IBM – Eine der vielen Karten



KATTACK den Freunden solcher Sandkastenoperationen durchaus zu empfehlen. Besonders gut macht sich die Mischung aus Computer- und Brettspiel da, wo es um die Regeln geht. Da der Computer sehr viel abfragt, kann man die Regeln ohne weiteres auf die eigenen Bedürfnisse zuschneiden, sich das Spielen einfacher oder schwieriger machen.
Das Thema „Panzerschlacht" ist hier zwar gut aufbereitet worden, wer aber kein spezielles Interesse an solchen Spielen hat, wird sich mit TANKATTACK vermutlich bald langweilen.
Martina Strack

Grafik	**7**
Handhabung	**6**
Technik/Strategie	**8**
Spielwert	**8**
Preis/Leistung	**8**



Tat sehr hoch gegriffen, jedoch hat man es ein wenig einfacher als damalige Offiziere, da man ausschließlich vom Divisionsgefechtstand aus agiert, quasi mit dem nötigen Überblick. FIRE-BRIGADE ist unter Aufsicht des U.S.-Army-War-College in zweijähriger Entwicklungszeit entstanden, eine Sache, die für sich spricht. Aspekte internationaler Verteidigungspolitik, sowie strategisches und geschichtliches Wissen bilden die realitätsbezogene Basis dieses Games.
Geliefert wird das Ganze auf 3.5- und 5.25-Zoll-Diskette, zusammen mit einem ausführlichen, 80seitigen Handbuch, einem strategischen Lageplan, sowie zwei Karten mit detaillierten Gefechtstellungen aller drei Kampfszenen.
Wer sich eher zu den fachlichen Anfängern zählt, der hat die Möglichkeit, im Rahmen der Basishandlung an einem kleinen Grundkurs teilzunehmen, ohne sich schon von vornherein den Kopf zerbrechen zu müssen. Man lernt, Stellungen aufzubauen und Angriff/Verteidigung unter eigenem Kommando zu führen, mit dem eigentlichen Ziel, Spielroutine zu bekommen. Einbezogen in den Lernlevel sind sowohl Stellungskampf als auch unvorhergesehene Zwischenfälle aus der Luft oder Phasen des Wartens und der Ermüdung. Fortgeschrittene Strategen können sich mit Luftkämpfen an den Fronten und sämtlichen militärischen Reserven des rückwärtigen Raumes auseinandersetzen und deren Einsatz im Gefecht üben. Eines wird man jedoch immer zu spüren bekommen: Nie hat man das Potential zur Verfügung, welches optimal benötigt würde.
Nachdem man nun den Einführungspart von FIRE-BRIGADE gemeistert hat, geht's richtig los. Mit dem Handbuch ist der historische Ablauf der Schlachten im November/Dezember 1943 zu verfolgen und anschließend eine der drei angebotenen Gefechtsorgien auszuwählen. Es kann losgehen. Von der Operationszentrale eines Divisionsgefechtstandes aus stellt man seine Truppen unter Berücksichtigung aller taktischen und geografischen Gegebenheiten auf. Da spielt das Wetter eine ebenso wichtige Rolle wie das Vorhandensein von Hügeln, Gewässern... Es herrscht Krieg, es gibt kein Entkommen...
Matthias Siegk

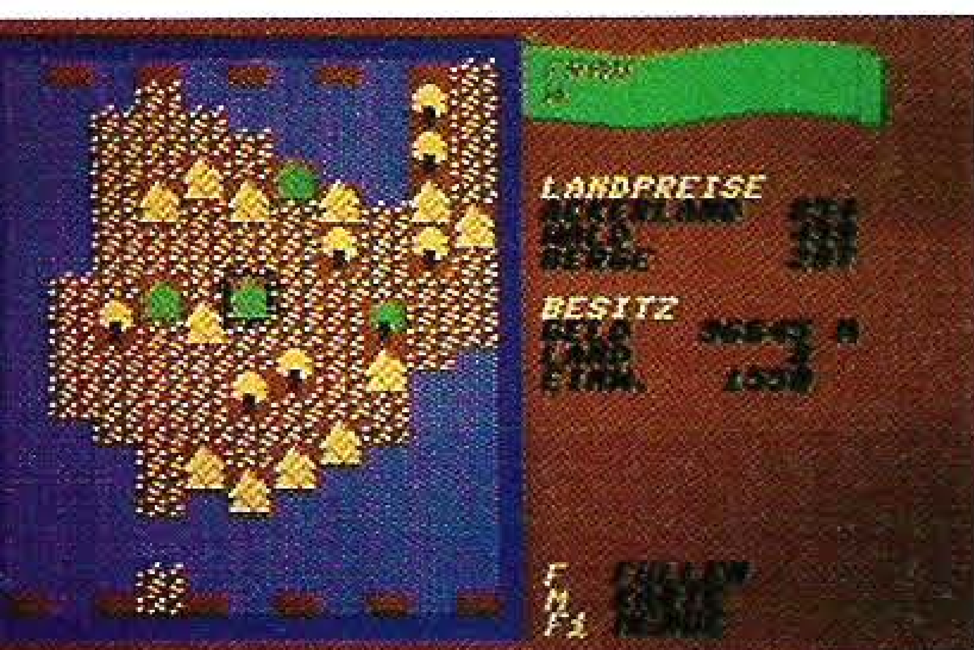
Grafik	**9**
Handhabung	**10**
Technik/Strategie	**10**
Spielwert	**8**
Preis/Leistung	**9**

HOTLINE 08133/6593

Wirtschaftswunder

Programm: Conqueror, **System:** C-64 (Disk.), **Preis:** 69,- DM, **Hersteller:** Titan Software Systems, **Muster von:** MiLeBo, 4630 Bochum.

Für den Commodore 64 gibt es jetzt eine strategische Wirtschaftssimulation, basierend auf den Gepflogenheiten der frühen Neuzeit. Wir -besser gesagt- **TITAN SOFTWARE SYSTEMS** schreiben das Jahr 1700. Nach fast mittelalterlicher Manier muß der **CONQUEROR**-Spieler sein Anrecht auf das rechtmäßige Erbe unter Beweis stellen, indem er aus eigener Kraft ein stattliches Reich mit allen wirtschaftlich erstrebenswerten Besitztümern gründet. Welches Erbe? Nun, um die Jahrhundertwende



verstarb ein großer Monarch, der im Laufe seines Regimes durch kluges Wirtschaften, schlitzohrige Landkäufe, sowie taktisch gute Kriegsführung sein Reich zu einer einflußreichen Macht emporschnellen ließ. Das Eigentum dieses Vermächtnisses drückt sich durch den Besitz eines außergewöhnlichen Helmes aus: Die Legende spricht von der Krone „Alexanders des Großen", einem güldenen Paradehelm von unermeßlichem Wert, besetzt mit Perlen und Edelsteinen. Dem Erben dieses teuren Stükkes gebührt sogleich auch der vollständige Besitz des alten Herrschaftsreiches.
Dem alternden Monarch stellte sich vor seinem Ableben die schwierige Frage, wie er denn sein Erbe am gerechtesten verteilen möge, denn er setzte nicht weniger als vier Sprößlinge in die Welt, von denen nun jeder auf das Erbe des Vaters Anspruch erhebt. Doch der Alte war nicht dumm: Ein Goldschmiedemeister fertigte von dem wertvollen Helm drei perfekte Kopien an. Nun erbte jeder Sproß 'nen güldenen „Hut", mit der Auflage, das rechtmäßige Erbe im Laufe einer gesetzten Zeit durch geschicktes Wirtschaften und strategisches Kriegführen zu „erobern". Ein spannender Wettkampf kündigt sich an...

Ihr könnt Euch sicher schon denken, welche Rolle Ihr nun in CONQUEROR an Eurem C-64 einnehmen sollt. Genau! Ihr seid die Anwärter auf das sagenhafte Erbe des alten Herrschers. Selbstverständlich könnt Ihr die Geschichte bezüglich der Spielerzahl etwas abändern: CONQUEROR läßt sich sowohl im Einspieler-Modus, als auch mit zwei bis vier „Erben" spielen. Desweiteren habt Ihr die Wahl, den topografischen Teil des Games mittels eines Kartengenerators eigenhändig zu gestalten. Dazu steht Euch eine Füllroutine sowie ein umfangreiches Auswahlmenue mit „Wasser", „Ackerland", „Wald", „Berge mit Erzvorkommen", „Städte", ...zur Verfügung. Natürlich läßt sich eine Karte auch per Zufallsgenerator erstellen. Wem auch das noch zu viel Mühe macht, der sollte zunächst mit den vorgegebenen Karten vorlieb nehmen und sich gleich -als Fürst- an die Wirtschaftssimulation wagen. Dazu wähle man mit der „Dollar-Taste" die File-Übersicht an, um sich eine bestimmte topografische Karte herauszupicken. Da gibt's u.a. „Europa", „Fernost", „Jupiter", „Mond", ... Habt Ihr Euch für eine derer entschieden, verteilt Ihr nun darauf prozentual das Eisenerzvorkommen, in der Regel zwischen 25 und 50 Prozent. Nach der Eingabe des Startkapitals (50.000 bis 3.000.000 Mark) und der Spieleranzahl mit Namensangabe bestimmt Ihr nun noch die Zeitspanne (1700 bis ?), in der Euer Anrecht auf die „Krone" unter Beweis gestellt werden muß.

Es geht los! Jeder Mitstreiter besitzt anfangs nur eine Stadt und einen Acker Land. Daneben bekommt er zu Beginn Infos über sein Geld, Punkte, die Versorgungslage seiner Mannen und einen aktuellen Wetterbericht. Durch bestes Wirtschaften (und notfalls auch Kriegerklären) habt Ihr nun die knifflige Aufgabe, Eure Gegner durch Landkäufe, Stadtgründungen, einen florierenden Warenhandel und natürlich fürsorgliche Behandlung der Bevölkerung innerhalb der Jahre wirtschaftlich zu übertrumpfen. Das ist nicht einfach. Legt man beispielsweise zuviel Geld in Ländereien an, kann man schnell die Existenzgrundlage der eigenen Bevölkerung gefährden. Die Sterberate steigt, die Geburtenrate sinkt, und eine Schlecht-Wetter-Periode kann das Volk dann sehr schnell zugrunde richten. Auch bei der Kriegsführung sollte man sich vorsehen, denn jeder Soldat und jede Einheit benötigt fürs Gefecht einen gewissen Satz an Ausrüstung und Vorräten. Wer den nicht aufbringen kann, ist schon „verratzt"...
Grafisch ist das Ganze nicht schlecht, eben C-64-mäßig. Diese Schwäche wird durch ein deutschsprachiges Vokabular wieder wettgemacht. Über den Sound könnte man sich streiten, doch wozu dient bei einem Strategiespiel schon ein effektvoller Sound? CONQUEROR ist ein Spiel für's Köpfchen, und genau dem Kriterium wird das Game vollstens gerecht.
TITAN SOFTWARE SYSTEMS haben sich wirklich viel Mühe gegeben. Das fällt schon bei der detaillierten Umsetzung der Menuefunktionen auf. Jede Einzelheit muß vom Spieler eingegeben werden, von der strategischen Zusammensetzung eines Gefechtsfeldes (Waffengattung, Position, Stärke,...) bis zur genauen Verteilung der erwirtschafteten Güter (Erze, Getreide, Festmeter Holz,...). Das Schönste: Am Jahresende bekommt jeder CONQUEROR-Mitbewerber das Ergebnis aufgrund seines Handelns und der (damals noch sehr maßgeblichen) Jahreswetterlage in Form einer übersichtlichen Auflistung mitgeteilt. Überhaupt befinden sich im Spiel viele gut überschaubare Statistiken, die es den „Erben" ermöglichen, direkte Entscheidungen zu fällen, ...Entscheidungen für die Krone „Alexanders des Großen"!

Matthias Siegk

Grafik	**7**
Handhabung	**9**
Strategie	**9**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**

Weder Fisch noch Fleisch

Programm: DEF CON 5, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Cosmi, **Muster von:** Barrington Harvey.

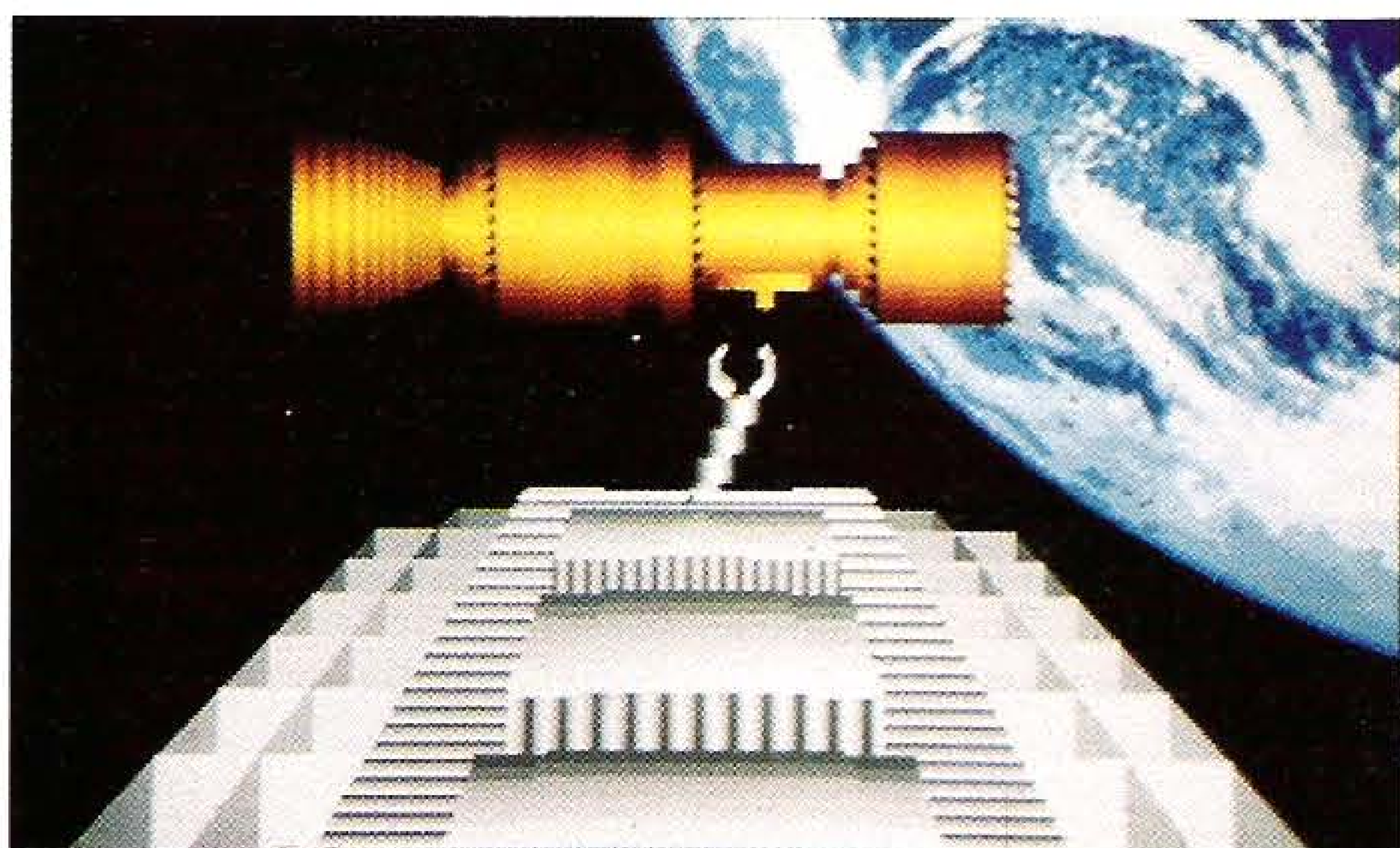
Wieder einmal mußte ein Thema für eine Simulation herhalten, das in Ost und West nicht sehr begeistert aufgenommen wurde. Wenn man's aber oft genug spielerisch verarbeitet, dann schlucken's die Leute schon irgendwann, oder wie? Es geht, wie Ihr Euch unschwer vorstellen könnt, mal wieder um SDI. Auch wenn's **DEF CON 5** heißt und von **COSMI** kommt, wird's deswegen nicht besser. Das DEF CON-Dings ist nämlich weder eine reine Simulation, noch kann man's unter den Action-Spielen einreihen. Eigentlich ist es gar nichts.
Schon nach dem Aufschlagen der Anleitung versteht man die halbe Welt nicht mehr. Vor lauter GCLs, ORLs, FELs, NPBs, EMLs, NXLs, ASMs (jawohl, gibt's auch!) D3s und MT31s sieht man zunächst mal nicht, was vorn und hinten ist. Also das Ganze unverständliche Zeugs durchackern. Hier genügt es zu sagen, daß diese ganzen Dinger unterschiedliche Waffensysteme sind, aus denen die Auswahl auch nicht schwerfällt, weil man später im Spiel sowieso fast alles vorgekaut kriegt.
Kommen wir also zur Anfangsprozedur, die wohl so etwas wie eine Sicherheitsabfrage sein soll. Da müssen zunächst mal bestimmte Buttons, deren es drei gibt, in einer vorgegebenen Reihenfolge angeklickt werden. Man steuert nämlich in DEF CON 5 alle SDI-Aktivitäten, die allerdings nach einer bestimmten festgelegten Reihenfolge vonstatten gehen. Außerdem sagt das Hauptquartier immer bescheid, wo gerade was los ist. Daß Sie natürlich die USA vor einem russischen Angriff retten sollen, steht außer Frage, weshalb sich jedes weitere Wort zur Story erübrigt.
Damit das Hauptquartier nun ordentlich vorbeten kann, was man alles so zu tun hat, muß man sich nun erstmal online begeben. Kein Problem, der Code steht ja im Handbuch. „AA01" soll man da angeblich eingeben. Und? Was passiert? Es erscheint eine nette Meldung, daß der Code nicht richtig ist, weil das Eingabefeld, wie der geneigte Nutzer inzwischen schon mitgekriegt hat, eine Stelle mehr besitzt als der Code lang ist. „Was tun?", sprach Zeus! Wenn der Code, der im Handbuch steht, nicht stimmt, dann probiere man eben noch ein wenig herum, und siehe da, mit „AA001" kommt man dahin, wo man hin will.
Alles, was jetzt kommt, steht eigentlich als Nachricht vom Hauptquartier auf dem Screen. Z.B. muß man sich da eine Station aussuchen (Karte 04). Über die ganzen Karten und Infos usw., die nach Amklicken des entsprechenden Knopfes so auftauchen, muß man sich erst gar nicht den Kopf zerbrechen, weil das Hauptquartier

sowieso immer sagt, welche Verteidigungsart gerade an der Reihe ist, welche Karte angeklickt werden muß und so weiter.

Der Angriff fängt mit Minen an, die mit den ASMs aufgespürt und entschärft werden müssen. Alle Aktionen werden mit der Maus getätigt. Hier wird ein kleines weißes ASM in einem Quadrantensystem durch Anklicken von Zahlen am Rande dieses Systems bewegt. Das einzige, worauf man achten muß, ist, daß dieses Dingsbums nicht über den Rand des Quadrantensystems hinausfliegt. Wenn die Mine vorbeikommt, nichts wie ran an das Ding. Nun erscheint eine der schönen Grafiken, die es in DEF CON 5 zu sehen gibt. Man steuert das „ASM" jetzt direkt und muß die Mine entschärfen. Gelingt's nicht so richtig, gehen beide in die Luft, und die USA ist auch gerettet.

Das alles passiert bei der Stufe Defcon 4. Danach gibt's Defcon 3 und Angriffe von Interceptors. Auch hier müssen wieder Waffensysteme gewählt werden. Die einzige Leistung, die hier vom Spieler verlangt wird, ist, daß man Systeme nimmt, die im vom Hauptquartier angegebenen Sektor stehen. Wieder folgt eine „Action"-Sequenz, oder etwas, das man dafür halten soll. Ein System schießt über einem bestimmten Sektor Amerikas angreifende Raketen ab, während man selbst ein anderes Dings steuert, und zwar mit der Maus. Diese Maussteuerung ist es, die mich fast zur Weißglut gebracht hätte. Träge, langsam, ungenau, mit einem Wort: genauso, wie man sie absolut nicht brauchen kann. Besonders dann nicht, wenn eine Rakete das Verteidigungssystem vernichtet hat. Grafisch wirklich hübsch, aber sonst...

Kommen wir zu Defcon 2. Eigentlich interessieren diese Stufen gar nicht, denn sie begleiten nur die vier „Spiele im Spiel". Es folgt nun der Nuklear-Angriff durch die Sowietunion. Man sieht auf der Karte, wie sich kleine Pfeile (so ein paar Interkontinentalraketen) von der UDSSR wegbewegen. Nun kommt das „richtige" SDI zum Zuge, wieder mit einer schönen Grafik und ohne jeglichen Spielspaß. Diesmal müssen Zahlenfelder, die in den vier Ekken des Screens stehen, in ihrer Wertigkeit verändert werden. Danach folgt nochmal eine Sequenz, in der man Raketen direkt abschießen muß.
Schlußendlich gibt's Defcon 1, weil da möglicherweise noch so ein paar Raketen über amerikanischem Boden rumschwirren. Dazu gibt's eine extra Laserwaffe mit einer Art Countdown, der hochzählt, während der Countdown der feindlichen Rakete runterzählt. Letztere explodiert bei 1000, und die Laserwaffe zerstört die Rakete, wenn der Unterschied zwischen den beiden Countdowns maximal 100 beträgt. Das klingt vielleicht kompliziert, ist es aber nicht. Drückt einfach die Maustaste, wenn der Countdown des Lasers auf etwa 5000 steht. Dann steht der Countdown der Rakete nämlich auch auf etwa 5000, und futsch ist sie! Die Rakete natürlich, nicht die USA.



Sollte jetzt doch noch die eine oder andere Rakete durchgekommen sein, so ist das nicht weiter schlimm. Das Hauptquartier meldet dann, daß die Bevölkerungsverluste im einkalkulierten Rahmen von 10 bis 20 Millionen liegen. Congratulations!

Warum ich das Spiel so bewerte, wie ich es bewerte, brauche ich wohl kaum noch mal in allen Einzelheiten zu erklären. Schade um die Mäuse, wer's schon gekauft hat.

Martina Strack

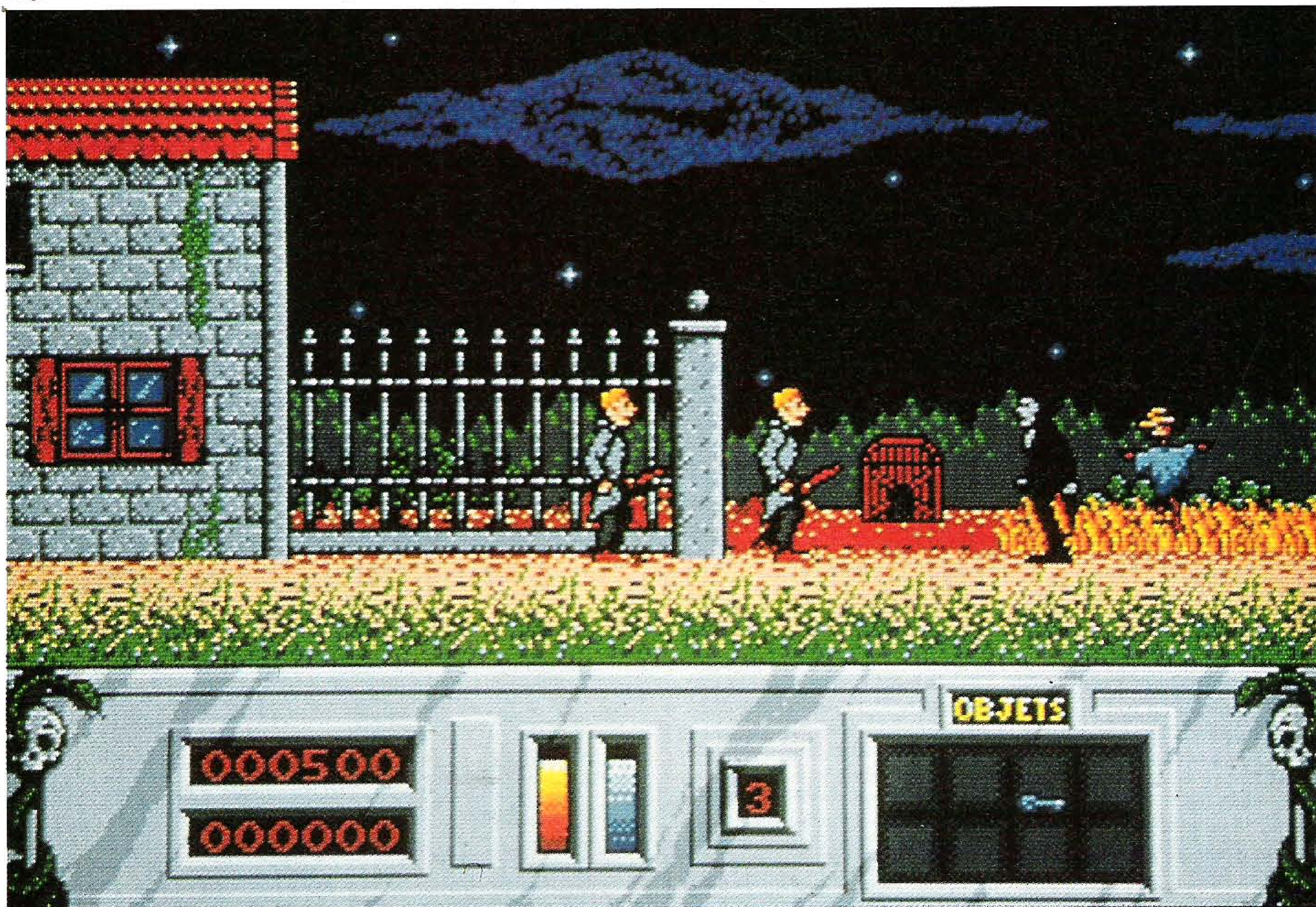
Grafik	**8**
Handhabung	**9**
Technik Strategie	**1**
Spielwert	**1**
Preis/Leistung	**2**

Mir ist nicht gut,

Der angenehmste Besuch ist noch immer der, der auch etwas mitbringt. Das hat sich wohl auch Isabelle de Batz von der französischen Firma UBI SOFT gedacht. Und so hatte sie eine Kleinigkeit im Reisegepäck – für uns und damit natürlich auch für Euch. Screenshots von SKATEBALL und IRON LORD, die demnächst der Vollendung entgegensehen, und das schon fertige NIGHT HUNTER. Ich habe mir das Game für Euch angeschaut.

Programm: Night Hunter, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** UBI Soft, Paris, Frankreich, **Muster von:** UBI-Soft.

Wenn es eine Horrorfigur gibt, die über die Jahre nichts von ihrer Ausstrahlung verloren hat, dann ist es, neben Shelley's Frankenstein, der von dem englischen Schriftsteller Bram Stoker erdachte Graf Dracula. Ich weiß nicht, wieviel Verfilmungen dieses Stoffes ich schon gesehen habe, angefangen mit Murnaus Stummfilmklassiker Nosferatu – Symphonie des Grauens bis hin zu Herzogs Remake Nosferatu – Phantom der Nacht, immer wieder hat mich die düstere Geschichte um den blutsaugenden Vampir in ihren Bann gezogen. Wenn es Euch ähnlich ergeht, dann solltet Ihr Euch mal **UBI SOFT's** Neuerscheinung ansehen, die uns Isabelle de Batz bei ihrem Besuch in der ASM-Redaktion vorstellte. Doch auch wer sich nicht unbedingt zur Dracula-Fangemeinde zählt, sollte mal ein Auge auf **NIGHT HUNTER** werfen. Freunde von Jump-and-run-Games werden bei diesem Spiel allemal auf ihre Kosten kommen. Allerdings ist die Bezeichnung „Jump and run" gar nicht so ganz zutreffend, denn bei NIGHT HUNTER kommt es in erster Linie auf das Einsammeln von Gegenständen an. Dieses sind Schlüssel und Urkunden, doch bevor ich zu den Einzelheiten komme, zunächst ein paar Worte zur Vorgeschichte. Ihr übernehmt die Rolle des Grafen Dracula, der von zahlreichen Widersachern und natürlich von seinem Todfeind Dr. van Helsing gejagt wird. Böse, wie Dracula nun einmal ist, hat er sich in den Kopf gesetzt, die Welt in das absolute Chaos zu stürzen, die Mächte des Finsteren heraufzubeschwören. Hierzu allerdings braucht er Medaillons, die er in jeder fünften der insgesamt 30 Ebenen des Spiels findet. Die Medaillons sind verborgen hinter einigen der rotblauen Türen; um sie zu öffnen und damit ein Medaillon zu bekommen und gleichzeitig in die nächst höhere Ebene zu gelangen, benötigt Dracula nun jeweils acht Gegenstände: fünf Schlüssel und drei Urkunden. Nun ist man eigentlich mit den nötigen Informationen ausgerüstet und kann loslegen. Das Spiel beginnt in Draculas Schlafgemach – gerade eben ist er seinem Sarg entstiegen. Der Raum hat keinen anderen Ausgang als eine Tür hinten rechts. Nützlich, daß man schon hier den ersten Schlüssel fin-

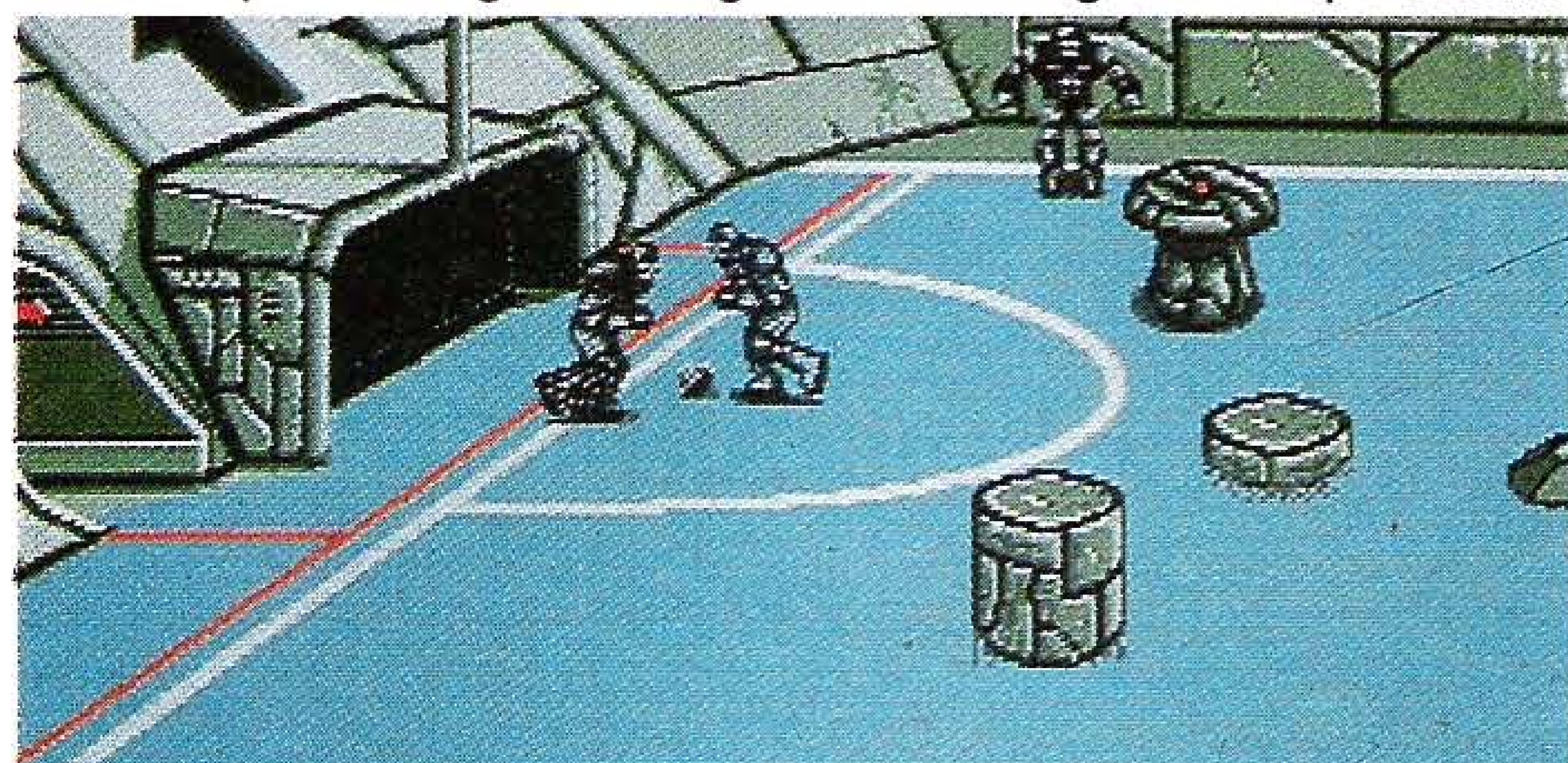


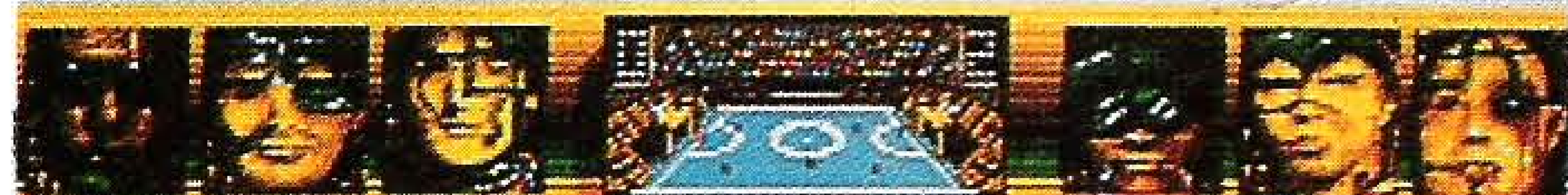
NIGHT HUNTER – bald wird es Tag, und dann muß Dracula in die Koje. *(Alle Fotos: ST)*

mir fehlt's a Blut!
n

det, denn manche der Türen im Spiel lassen sich nur mit einem solchen öffnen. Um durch eine Tür hindurchzugehen, stellt Ihr Dracula davor, drückt den Feuerknopf und gleichzeitig den Stick nach oben. Für das Einsammeln von Objekten reicht es, Dracula ebenfalls davor zu stellen und ihn sich dukken zu lassen (Stick runter) beziehungsweise den Feuerknopf zu drücken, wenn sich der Gegenstand nicht am Boden befindet.

Hat man nun den ersten Raum verlassen, so geht auch schon gleich die Post voll ab: Von überall her kommen Gestalten, die Dracula ans Leder wollen. Hat man noch genügend Energie (was in der unteren Bildschirmmitte angezeigt wird), so sollte man Auseinandersetzungen meiden. Gehen die Kräfte aber zur Neige, so hilft bei Dracula bekanntlich nur eins: Blut! Um an den Lebenssaft heranzukommen, schnappt er sich die Burschen (Feuer drücken, um die Jungs bei der Gurgel zu schnappen; Knopf gedrückt halten!) und saugt sie mit lautem Schmatzen aus, bis sie so trocken sind wie eine Dörrpflaume. Dann zerfallen sie zu einem Skelett, und schließlich bleibt von ihnen nur noch ein Häufchen Staub zurück. Allerdings sind die Gegner natürlich nicht alle so harmlos in die Finger zu kriegen, wie das jetzt vielleicht klingen mag. Deshalb nur in den Clinch gehen, wenn die Energie knapp wird. Ansonsten ist es, wie gesagt, besser auszuweichen. Hierbei ist es sehr vorteilhaft, daß sich Dracula, falls erforderlich, auch in eine Fledermaus verwandeln kann. Hierzu drückt man den Stick nach rechts unten und gleichzeitig den Feuerknopf. Schon fliegt der Vampir mit lautem Flügelschlag davon. Auch in einen Werwolf kann sich Dracula verwandeln, wozu man den Stick nach links unten und ebenfalls Feuer drückt. Allerdings halten diese Verwandlungen nur so lang an, bis man einen Gegner berührt. Danach nimmt Dracula wieder seine normale Gestalt an.





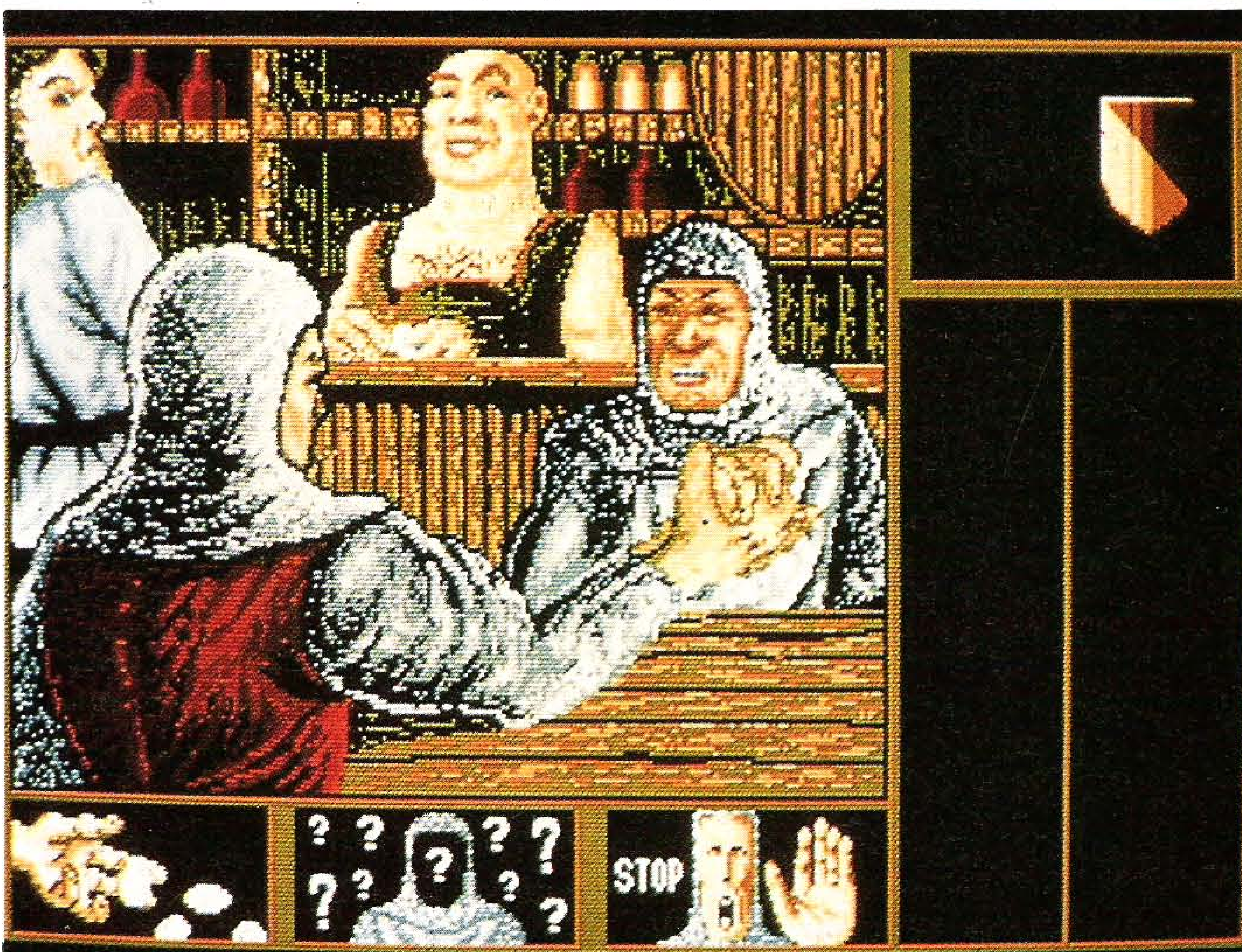
Liegt in den letzten Zügen: Die futuristische Eishockey-Simulation SKATEBALL

Nicht genug damit, daß man sich mit etlichen Feinden herumschlagen und die Objekte finden muß, man hat auch noch zeitliche Probleme. Man beginnt das Spiel um Mitternacht, am oberen Bildschirmrand wandert der Mond von links nach rechts über den Himmel. Noch bevor er den rechten Rand erreicht hat, wird's für kleine Draculas Zeit für die Heia, denn: Tageslicht verträgt er nicht. Also muß man sich beizeiten eine der Grüfte suchen, die allerdings nur morgens, kurz vor Tagesanbruch, begehbar sind.

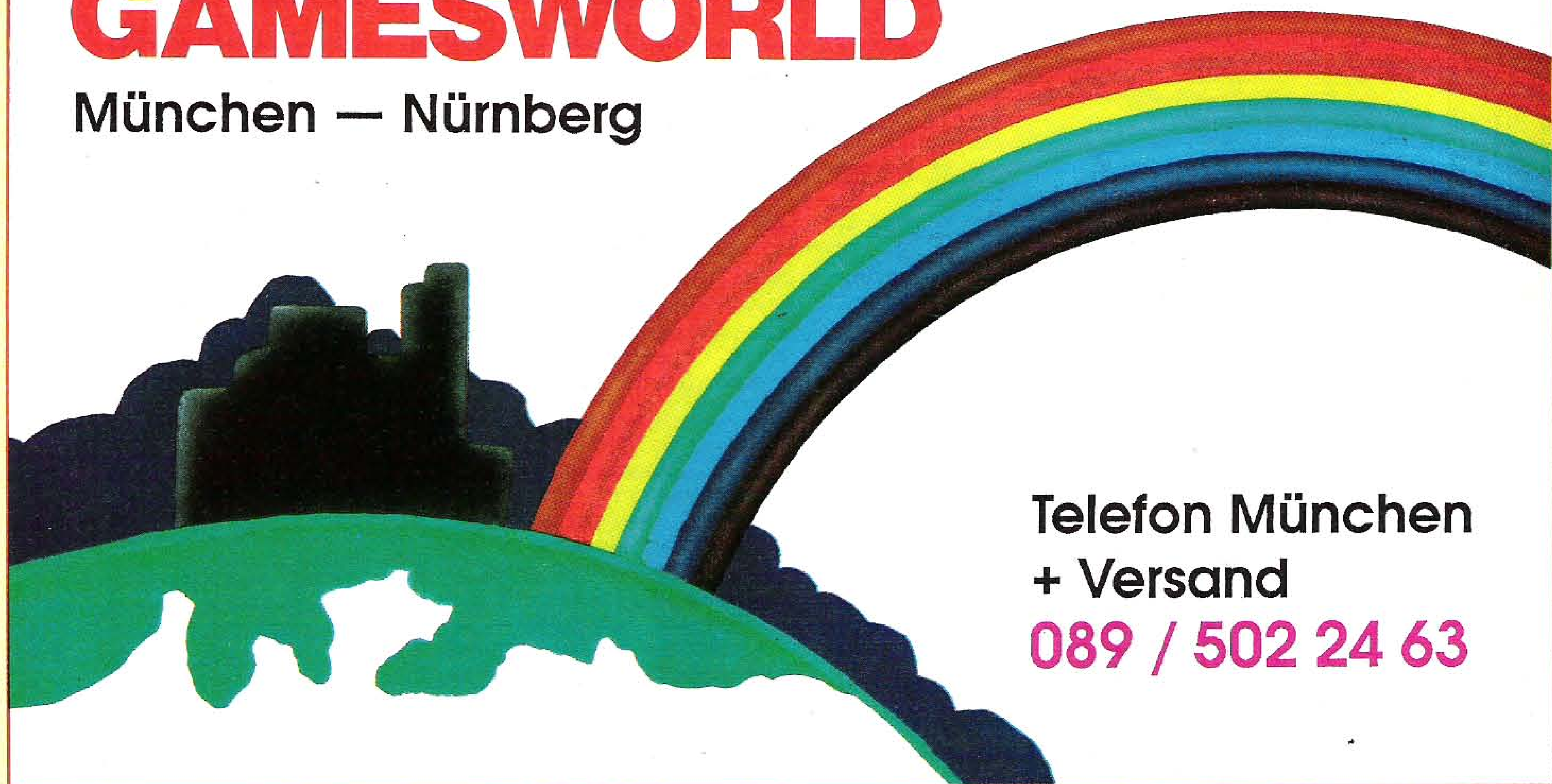
Ihr seht also, es gibt alle Hände voll zu tun bei NIGHTHUNTER – soviel, daß Euch sicher nicht langweilig wird. Apropos: Der jetzige Titel des Spiels ist, wenn man so will, eine Notlösung. Denn der ursprüngliche Titel *Dracula* mußte wegen des bereits existierenden gleichnamigen *CRL*-Games geändert werden. Doch sind Namen ohnehin nur Schall und Rauch – was bleibt, ist ein exzellentes Programm, das zwar ein wenig an *Ghosts 'n' Goblins* oder auch *Black Lamp* erinnert, das aber keineswegs zu einem billigen Abklatsch geraten ist. Es bietet eine Fülle von Details, einige nette Ideen und reichlich Spannung. Die Grafik geht bei alldem auch in Ordnung, der Sound (Geräuscheffekte) untermalt das Ganze sehr passend, so daß man sagen kann: NIGHT HUNTER – der beste Dracula, den es je gab!

Bernd Zimmermann

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9



Noch bis Ende Februar wird man auf IRON LORD warten müssen. Bleibt zu hoffen, daß sich das lange Warten auf das Spiel lohnt.



Achtung bei uns erhältlich: PC ENGINE die Super-Spielkonsole aus Japan. Nähere Auskünfte bezüglich Preis und Spiele telefonisch.

PC Engine-Spielkonsole	499,-
R-Type 1***	99,-
R-Type 2***	99,-
Victory Run	99,-
Drunken Master	99,-
Wonderboy in Monsterland*	99,-
Galaga 88***	99,-
Tales of the Monsterpath	99,-
Chan & Chan	99,-
World Court Tennis***	99,-
Fanatsy Zone	99,-
Legendary Axe	99,-
Alien Crush	99,-
Space Harrier	129,-
Dragon Spirit*	119,-
5-Player-Adapter	69,-
Hori Commander Joypad	69,-

Ankündigungen für Januar/Februar bei Anzeigenschluß

Kalashnikov	Atari ST/Amiga
Astaroth	Atari ST/Amiga
Jeanne d'Arc	Atari ST/Amiga/C64
Zak McKraken	Amiga
Grand Prix Circuit	C64
Black Tiger	Atari ST/Amiga/C64
Aquaventura	Atari ST/Amiga
WEC Le Mans	Atari ST/Amiga/C64
Afterburner	Amiga
R-Type	Amiga
Kaiser	Amiga
Dschungelbuch	Amiga/IBM/C64
Weird Dreams	Atari ST/Amiga/C64
Damocles	Atari ST/Amiga
Guerilla War	Atari ST/Amiga/C64
Batman	Atari ST/Amiga
Robocop	Atari ST/Amiga
Untouchables	C64
Iron Lord	Atari ST/Amiga/C64
Operation Neptun	Atari ST/Amiga
The Deep	C64
Skateball	Atari ST/Amiga/C64
Verminator	Atari ST/Amiga
FOFT	Atari ST/Amiga
Heroes fo the Lance (D&D SSI)	C64
Pool of Radiance (D&D SSI)	Amiga/Atari ST/IBM
Star Trek	Amiga/C64

Might & Magic	---/49,-
Games Winteredition	30,-/45,-
Strike Fleet	---/45,-
Power at Sea	---/45,-
PHM Pegasus	35,-/49,-
The Train	35,-/39,-
President is Missing	35,-/45,-
Hawkeye	30,-/42,-
Stealth Fighter	39,-/49,-
Chuck Yeagers AFT	35,-/49,-

C64 Neuheiten

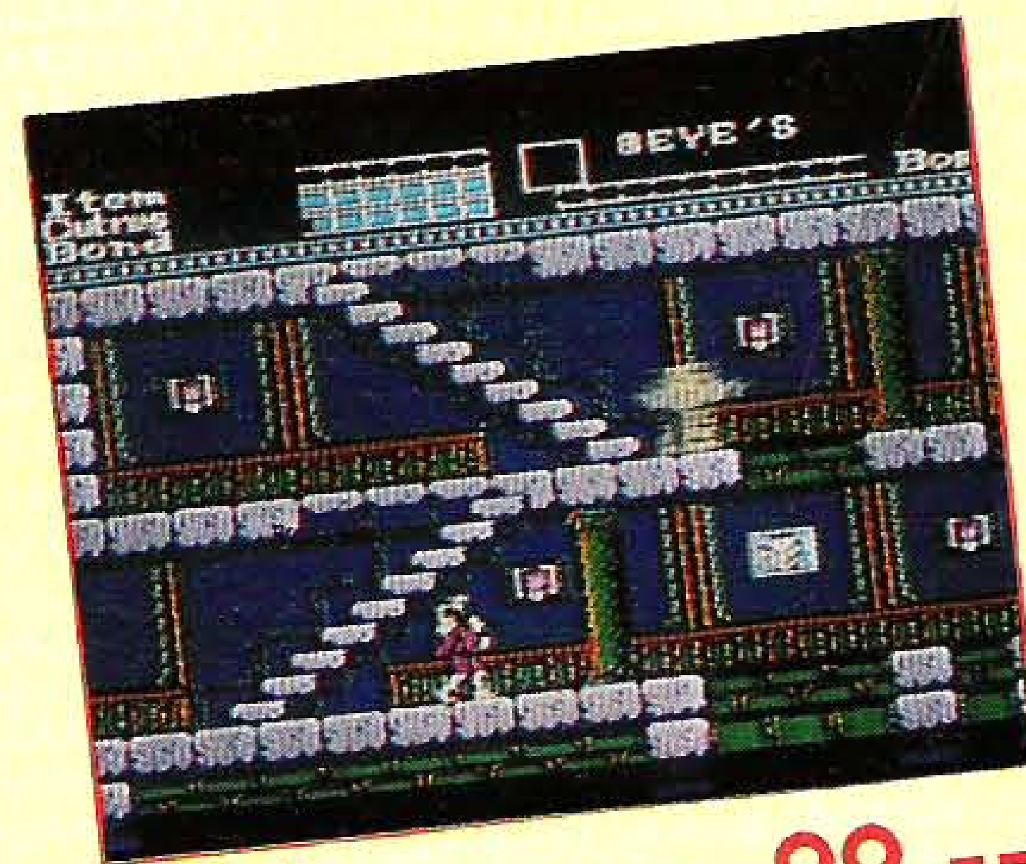
R-Type	30,-/44,-
Times of Lore***	---/69,-
Mars Saga	---/49,-
Deathlord	---/49,-
Captain Blood	---/45,-
Serve & Volley	---/49,-
Cavemann Ugh-lympics**	---/49,-
Barbarian II/dung.o.Drax*	30,-/42,-
Neuromancer***	---/49,-
Games Summeredition	39,-/49,-
Bombuzal	30,-/44,-
Rambo III	30,-/44,-
Operation Wolf	30,-/44,-
Game Set Match 2	39,-/49,-
Fast Break	---/44,-
Roger Rabbit	---/59,-
Rack Em	---/49,-
Double Dragon	35,-/45,-
Pacmania	30,-/44,-
Thunderblade	30,-/42,-
Afterburner	30,-/44,-
Batman	30,-/44,-
Robocop	30,-/44,-
Powerplay Hockey	---/59,-
Sports World 88	39,-/49,-
Total Eclipse	35,-/45,-
Purple Heart	35,-/45,-

C64 Bestseller-Classics

Armalyte***	30,-/42,-
Fugger	30,-/42,-
Wasteland***	---/49,-
Bards Tale I	---/49,-
Bards Tale II	---/49,-
Bards Tale III**	/59,-
Microprose Soccer***	39,-/49,-
Pool of Radiance***	---/69,-
Emylyn Hughes Int. Soccer***	---/45,-
Last Ninja II***	39,-/49,-
Zak Mc Kraken***	---/59,-
Trivial Pursuit II*	---/59,-
Ultima V***	---/69,-
Red Storm Rising	39,-/49,-

C64

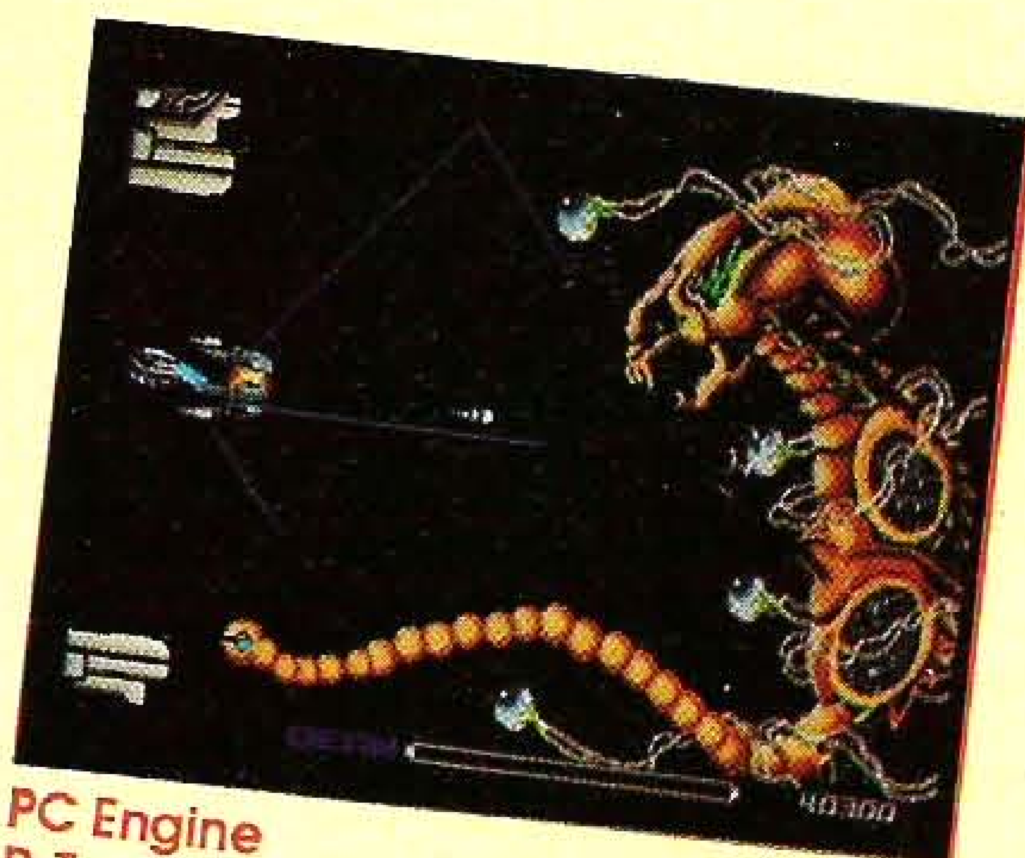
Alien Syndrome	30,-/42,-
Danger Freak	30,-/42,-
Pirates	39,-/49,-
Elternal Dagger	---/59,-
Summerolympiad	30,-/42,-
Ultima IV	---/59,-
Night Rider	30,-/44,-
Bozuma	---/49,-
Footballmanager II	30,-/42,-



Nintendo
8 Eyes

Cybernoid II*	30,-/42,-
Fox fights Back	30,-/42,-
Garrison	30,-/42,-
Corruption	---/59,-
Intensity	30,-/42,-
Typhoon	30,-/42,-
Savage	30,-/42,-
1943	30,-/42,-
Battle Island	30,-/42,-
Netherworld	30,-/42,-
Echelon	---/49,-
Return of the Jedi	30,-/42,-
Defcom 5	---/45,-
Gold,Silver,Bronce	39,-/49,-

Supreme Challenge ... 39,-/49,-
(Elite,Tetris,Sentinel, Ace II, Starglider)
Rommel battles for N.A. ... ---/59,-
Mac Arthurs War ... ---/59,-
American Civil War I ... ---/59,-
American Civil War II ... ---/59,-
Eternal Dagger ... ---/59,-
Sons of Liberty ... ---/59,-
Lords of Conquest ... ---/49,-
Panzer Strike ... ---/79,-

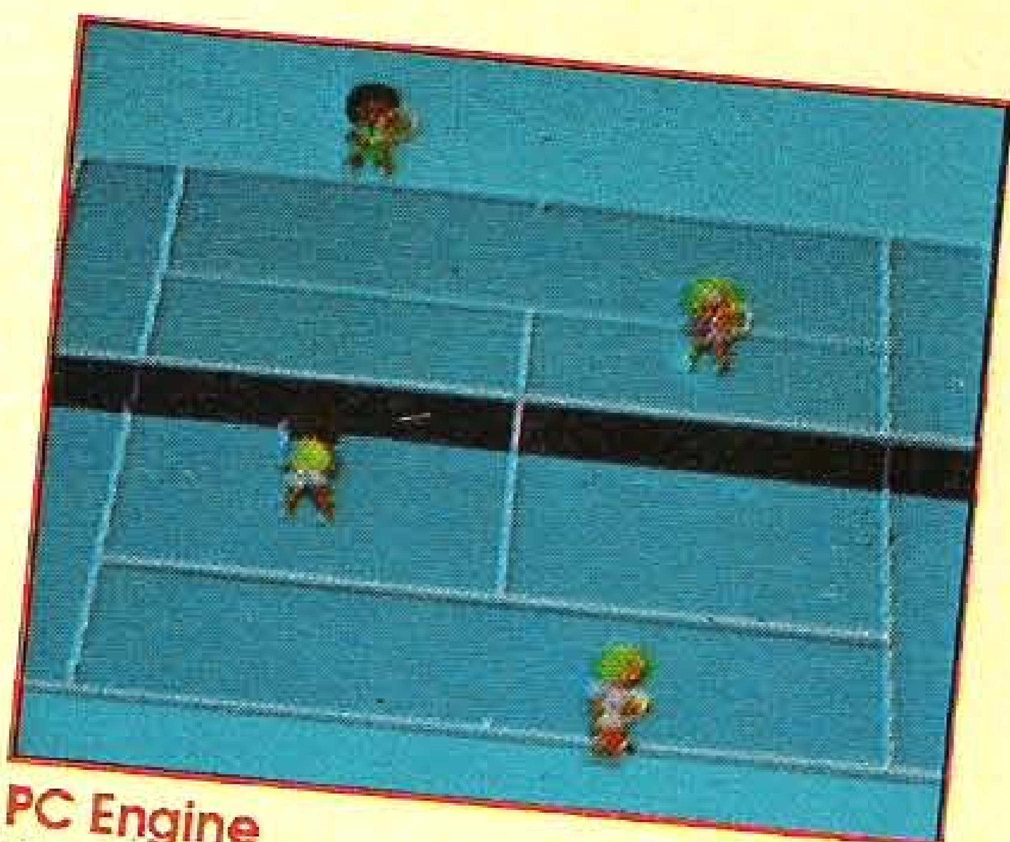


PC Engine
R-Type
99,--

Questron II ... ---/59,-
Patton vs. Rommel ... ---/49,-

Atari ST

Gauntlet II-4-Playeradapter ... 20,-
Starglider II*** ... 69,-
Virus*** ... 65,-
Hostages* ... 69,-
Fish** ... 69,-
Pacmania ... 59,-
Triad ... 99,-
Speedball ... 75,-
F-16 Falcon*** ... 75,-
Cybernoid* ... 59,-
Nebulus* ... 59,-
Netherworld ... 59,-
Galactic Conqueror ... 65,-
Ultima IV ... 69,-
Eliminator* ... 59,-
Thunderblade ... 59,-
Super Hang On*** ... 65,-
Operation Wolf* ... 69,-
Baal* ... 59,-



PC Engine
Worldcourt Tennis
99,--

Rambo III ... 65,-
R-Type* ... 65,-
Questron II ... 75,-
Dungeon Master*** ... 69,-
Driller ... 69,-
Int.Karate +*** ... 65,-
RAC Rally* ... 69,-
Bismarck ... 75,-
Afterburner ... 69,-
Gauntlet II*** ... 65,-
Empire ... 69,-
Night Hunter ... 59,-
Powerdrome*** ... 69,-
Ooze ... 69,-
STOS ... 79,-
Track Suit Manager ... 65,-
Chrono Quest ... 69,-
Heroes of the Lance* ... 75,-
Overlord ... 69,-
Emanuelle ... 65,-
Stellar Crusade ... 69,-
Kaiser ... 99,-
Universal Military Simulator ... 69,-
Carrier Command*** ... 69,-

Times of Lore ... 79,-
Galactic Conqueror ... 65,-
Wallstreet Wizard ... 69,-
Kennedy Approach ... 75,-
Kampf um die Krone (1 MB) ... 69,-
Bombuzal ... 75,-
Skrull ... 69,-
Purple Saturn Day ... 75,-
Crazy Cars II ... 65,-
Trivial Pursuit ... 65,-
Warship ... 69,-

Amiga

4 Player Adapter ... 20,-
F-16 Falcon*** ... 75,-
Carrier Command*** ... 69,-
Dungeonmaster 1MB*** ... 89,-
Dragons Lair 1MB ... 109,-
Pacmania ... 59,-
Elite*** ... 69,-
Triad ... 99,-
Battle Chess*** ... 69,-

Purple Saturn Day ... 75,-
TV Sports Football*** ... 89,-
California Games* ... 59,-
Rock Challenge ... 75,-
Captain Blood ... 79,-
Virus*** ... 65,-
Hostages* ... 69,-
Zynapse ... 59,-
Bards Tale II* ... 69,-
Bards Tale I ... 69,-
Menace ... 59,-
Return of the Jedi ... 59,-
Mini Golf + ... 59,-
Universal Military Simulator ... 75,-
Katakis* ... 59,-
Galactic Conqueror* ... 65,-
Interceptor* ... 69,-
Thunderblade ... 69,-
Crazy Cars II ... 65,-
RAC Rally* ... 75,-
Rocket Ranger ... 89,-
Ferrari Formula One ... 69,-
Superstar Icehockey* ... 69,-
Driller ... 69,-



Adapter für japanische Nintendomodule!
99,--

IBM

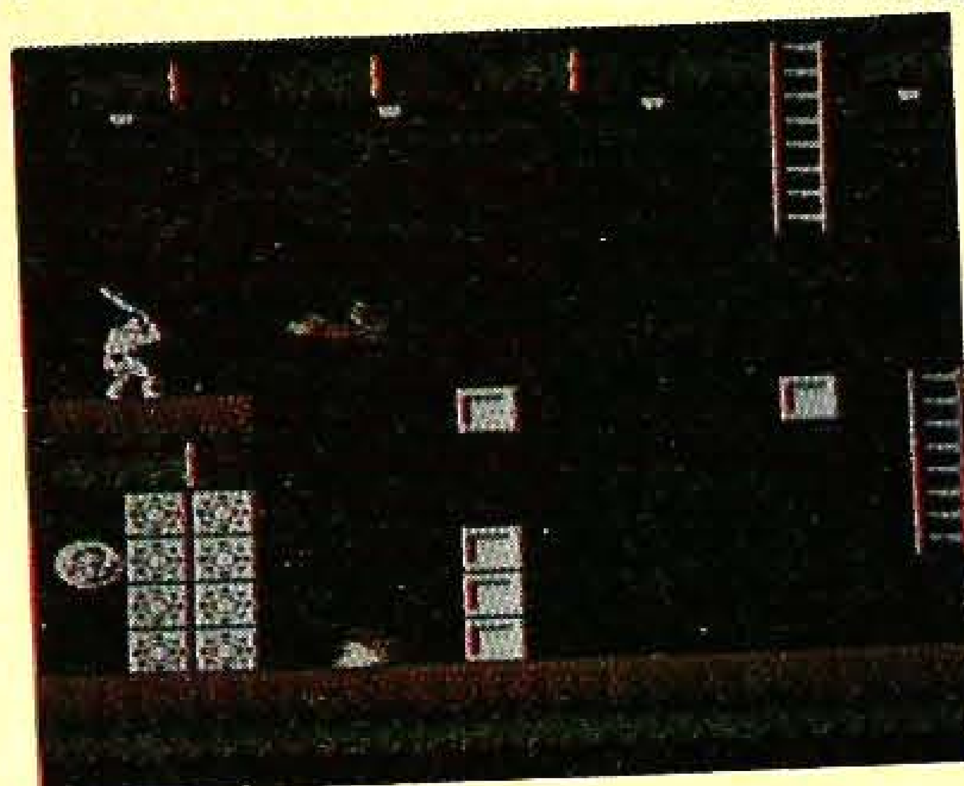
Pool of Radiance ... 75,-
Man Hunter ... 99,-
F-19 Stealth Fighter ... 129,-
F-16 Falcon ... 99,-
F-16 Falcon EGA-AT-Version*** ... 109,-
Zak Mc Kraken*** ... 69,-
Kings Quest IV (US-Ver.) ... 109,-
Larry II (US-Ver.)** ... 109,-
Infocom Triple Pack ... 79,-
Super Star Soccer ... 89,-
PT 109 ... 89,-
Ultima V** ... 79,-
Grand Prix Circuit*** ... 69,-
Bards Tale II ... 79,-
Flight III (EGA-Version) ... 149,-
Fish ... 69,-
Sentinel World*** ... 79,-
Star Trek ... 75,-
Battle Hawks ... 69,-
Skate or Die ... 69,-
Sidewinder ... 39,-
Emanuelle ... 65,-

Pioneer Plague ... 75,-
Tracker ... 69,-
Reach for the Star ... 79,-
Starglider II*** ... 69,-
Rocket Ranger* ... 89,-
Speedball*** ... 75,-
Nebulus ... 59,-
Fish ... 69,-
Cybernoid* ... 59,-
Wallstreet Wizard* ... 69,-
Questron II ... 75,-
Heroes of the Lance ... 75,-
Times of Lore ... 79,-
Action Service ... 65,-
Operation Wolf* ... 65,-

Munsters ... 69,-
Roger Rabbit ... 69,-
Track Suit Manager ... 65,-
Trivial Pursuit II ... 69,-
Ultima IV ... 69,-
Times of Lorre ... 79,-
Galactic Conqueror ... 75,-
Ooze ... 69,-
Turbo Trax ... 65,-
Football Direktor II ... 59,-
Bombuzal ... 75,-
Reach for the Stars ... 79,-
Chronos Quest ... 69,-
Eliminator ... 59,-
Empire ... 69,-

Adapter für japanische Nintendomodule und Original japanische Nintendomodule.

ADAPTER ... 99,-
Contra*** ... 99,-
8 Eyes ... 99,-
Gradius ... 129,-
Super Mario Brothers III*** ... 129,-
u.v.a.



Nintendo
Star Wars
99,--



Nintendo
Contra
99,--

Wir sind auch in Nürnberg. Grosse Filiale am Jakobsplatz 2. U-Bahnhaltestelle Weisser Turm.
Versandzentrale + Laden in München, S-Bahnhaltestelle Donnersberger Brücke.
Versandanschrift: Computershop/Gamesworld, Landsberger Straße 135, 8000 München 2,
Telefon München + Versand: 089 / 502 24 63
Telefon Nürnberg (Kein Versand): 0911 / 20 30 28

Anmerkung: Diese Spiele gefallen unseren Mitarbeitern besonders gut (1-3 Sterne*)

Microwelle

Liebe Leser,

auch im Monat Februar wollen wir Euch wieder ein gutes Programm aus unserem Microwellen-Fundus vorstellen. Es handelt sich diesmal um ein deutsches Textadventure, das Euch sicherlich gefallen wird. An dieser Stelle wollen wir Euch auch nochmal Mut machen, Eure selbstverfaßten Programme an uns zu schicken. Es lohnt sich wirklich, ob nun wir das Programm vertreiben, oder sich eine andere Firma um den Vertrieb der Software kümmert: Die ASM-Microwelle kann das Sprungbrett zum Erfolg sein!

Programm: Illusionen, **System:** Atari ST, **Datenträger:** Diskette, **Autor:** Andreas Peters, Hamburg.

Was würden Sie denken, wenn Sie mitten in der Nacht angerufen werden, und dieser Anrufer teilt Ihnen mit, daß ein Professor vermutlich von Außerirdischen entführt worden ist? Vermutlich würden Sie mitleidig lächeln. Das tun Sie auch, obwohl sie Detektiv sind und an allerlei Merkwürdigkeiten gewöhnt. Jedenfalls ruft Sie tatsächlich der Diener dieses Professors an. Letzterer habe irgendwelche Teleportationsprojekte gemacht und dabei Kontakt mit Außerirdischen aufgenommen. Diese wiederum hätten eine Nachricht hinterlassen, die der Diener entschlüsselt hat, und nun sollen Sie den Professor wieder herbeibringen.
Sie entschuldigen sich bis morgen, versprechen aber, sich das Labor anzusehen, aus dem der Professor entführt wurde. Das tun Sie dann auch. Sie fahren hin zum Naseberg, wo die Burg des Professors steht. Doch zunächst kommen Sie erstmal nicht rein. Ein mit Wasser gefüllter Burggraben versperrt den Weg, und die Zugbrücke ist durch ein Gitter versperrt. Was also tun? Vielleicht schwimmen? Warum nicht! Es klappt mit dem Schwimmen zwar ganz gut, bloß die Krokodile im Burggraben stören ein wenig und es gibt eigentlich keinen Ausgang. Oder doch? Oben jedenfalls nicht. Vielleicht unter Wasser?
Wenn Sie's geschafft haben, ins Haus zu kommen, sehen sie immer noch nichts vom Diener des Professors. Der kommt später, oder gar nicht. Erstmal müssen Sie ein paar Gegenstände ablegen, denn sonst können Sie nichts mehr aufnehmen. Sie sollten auf jeden Fall die Fernbedienung, die Rumflasche und das Glas mit Kakao mitnehmen und einen schönen Lumumba mixen. Aber nicht selbst trinken!
Nachdem Sie nun genügend verwirrt sind, hier ein bißchen was zur „Ausstattung" des Adventures. Der Parser versteht ganz gut. Verben müssen in der Befehlsform am Ende des Satzes eingegeben werden, also z.B. „Rumflasche nehmen", „Amulett gegen Haken werfen". Abgetrennt von aktuellen Raumbeschreibungen befindet sich im oberen Bildschirmteil eine Leiste, die die wichtigsten Daten immer parat hält.

Dort ist der Raum benannt, in dem man sich gerade befindet. Die Gegenstände die man hat, werden aufgeführt, sowie die Gegenstände, die man im Raum sieht. Außerdem wird angegeben, wie man sich fühlt, ob gerade jemand anders im Raum ist, die Prozentzahl der Lösung, die man erspielt hat und die Anzahl der bisher getanen Schritte. Natürlich können Zwischenspielstände gespeichert (save) oder geladen (load) werden. Mit „ESC" kann man sich auch jeweils den letzten Befehl wieder in die Eingabe holen.

Insgesamt 188 Gegenstände/Dinge sind im Adventure zu entdecken, deren Sinn oder Unsinn, und mit acht Personen kann der geneigte Adventurer Gespräche führen, die ihm weitere Hinweise auf die Lösung des Ganzen liefern werden. Der Parser umfaßt die wichtigsten Verben wie z.B. ziehen, gießen, werfen, ablegen, nehmen, klettern, kriechen, geben, denken. Man sollte schon einen Plan der 89 Räume von **ILLUSIONEN** zeichnen, denn nicht alle Ausgänge werden angezeigt.

Andreas Peters hat mit ILLUSIONEN ein gutes deutsches Textadventure für den Atari ST geschaffen, das eine Menge Puzzels bietet und allen Adventure-Fans bestimmt gefällt.

(red.)

● So wird's gemacht!

Vielleicht hat dieser Test ja den einen oder anderen von Euch dazu animiert, auch was Eigenes auf die Beine zu stellen, sei es nun ein Action-Game, ein Adventure oder eine Simulation. Wir hoffen auf rege Teilnahme an unserer Microwellen-Action, und vielleicht gelingt Euch der große Wurf mit Eurer Eigenproduktion.

Wer also glaubt, etwas Gutes „auf der Pfanne" zu haben, der sollte schleunigst mit uns Kontakt aufnehmen oder sein Programm am besten gleich zur ASM-Redaktion schicken. Wichtig sind eine ausführliche Programmbeschreibung und natürlich die Angaben zur Person des Programmierers. Wir setzen selbstverständlich voraus, daß es sich bei allen Einsendungen um selbsterstellte Programme handelt, die frei sind von Rechten Dritter.

TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort: MICROWELLE
Postfach 870
3440 Eschwege

Microwelle



IMPERIUM – DER AUFTRAG
Werden Sie das Imperium retten können? Ein komplexes, deutsches Rollenspiel mit spannenden Kampfsequenzen. Vorgestellt in ASM 11/88.
Bestell-Nr.: C-1188 (nur Disc)



CAPTAIN STARK
Ein tolles Strategie-Actionspiel mit 255 Levels und eigenem Editor. Vorgestellt in ASM/12/88.
Bestell-Nr.: C-1288 (nur Disc)

Bestellservice

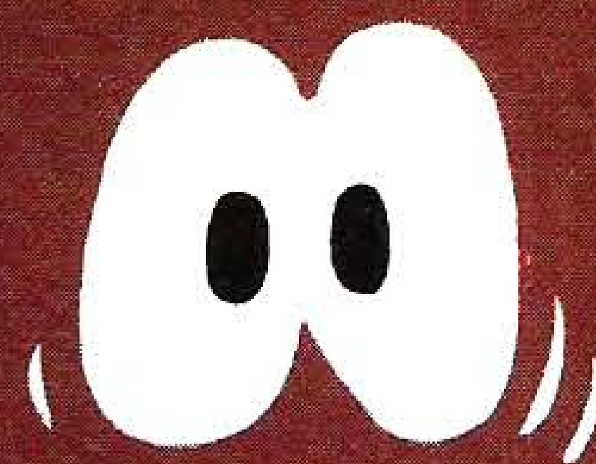
Microwelle

Diese Programme können Sie ab sofort bei uns bestellen!
Da wir auf eine großartige Verpackung verzichten (eine komplette Anleitung gibt's natürlich), kosten die Spiele nur je **25,– DM!** Bestellungen sind zu richten an:

TRONIC-Verlag
Versand-Service
Postfach 870
3440 Eschwege

Zahlungsweise: Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Als Nachnahme zuzgl. Nachnahmegebühr. Nachnahme ins Ausland nicht möglich.

KONVERTIERUNGEN



AUF EINEN BLICK ...... !

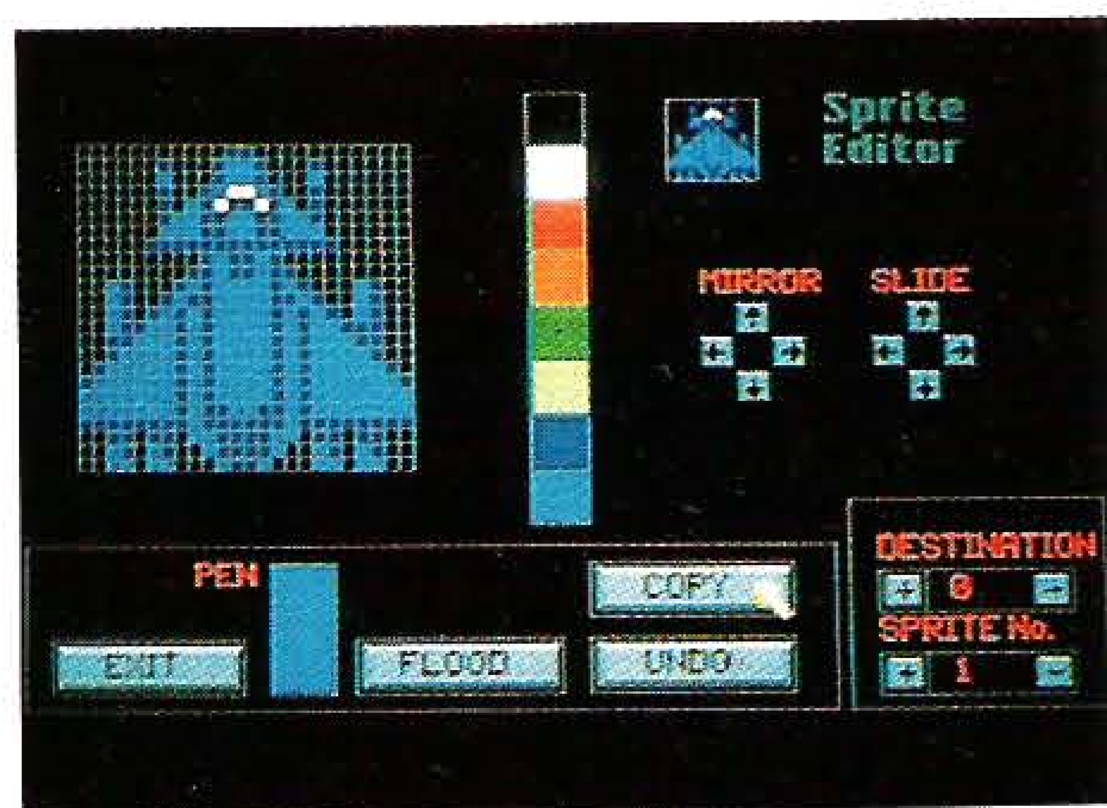
Hallo Leute! Konvertierungen gibt's diesmal wieder genügend; besonders die von vielen Firmen nachgereichten Amiga-Fassungen der Spiele der letzten Zeit nehmen viel Raum ein, aber daran gewöhnt man sich ja mit der Zeit. Ansonsten kann ich nur hoffen, daß für Euren Rechner etwas Interessantes dabei ist . . .

Michael Suck

Das **SHOOT 'EM UP CONSTRUCTION KIT** *endlich für den Amiga! So würde man sich wohl bei* **OUTLAW PRODUCTIONS** *einen gelungenen Einleitungssatz vorstellen, aber Pustekuchen! Das Programm hat man wirklich verhunzt. Eigentlich hätte ja jedermann gedacht, daß gerade ein solches Programm auf einem Rechner wie dem Amiga ganz fantastisch werden müßte, aber wenn man sich nicht einen entsprechenden Programmierer engagiert, dann kann das ja auch nichts werden. Was gibt es zu sagen? Das Programm benutzt den Dual-Playfield-Mode, was die Farbenpracht erheblich einschränkt. Man hat nur je acht Farben für Hintergrund und Objekte zur Verfügung; das ist zuwenig. Trotz Dual-Playfield hat man es aber geschafft, das Scrolling zum Ruckeln zu kriegen – das ist eine Leistung! Die Sounds, die einem zur Verfügung stehen, hat man (etwas schlicht) vom C-64 gesampelt.* **SHOOT 'EM UP***-16 Bit – traurig, aber wahr!*

Konvertierungsnote: -2

Muster von: Palace





So, und nun viel Spaß!





SDI *gibt's nun auch auf dem C-64 zu haben. Schaut man erst zum ST und dann zum C-64, kann man sagen, daß die Systemausnutzung in Sachen Grafik und Sound auf beiden Rechnern ungefähr gleich ausfällt. Naja, vielleicht ist die Grafik auf dem C-64 ein kleines bißchen schwächer (in Relation gesehen). Das, was man allerdings hätte ändern müssen, ist gleich geblieben – nämlich das Spiel. Es ist genauso mäßig geblieben; von Action keine Spur, aber das steht hier nun mal nicht zur Debatte. Die Umsetzung ist in Ornung, wenn ich auch beim C-64 die „0" nur mit einem kleinen „-" geben möchte, da der C-64 leichter zu programmieren ist als der Atari ST.*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 18



Die **HOSTAGES***-Umsetzung für den Amiga ist m.E. etwas besser gelungen als die ST-Fassung. Zum einen hat man während des Spiels einen echt knackigen Action-Sound, der erheblich besser als der der ST-Fassung ist, zum anderen erschien das Ruckeln der Hintergründe (außerhalb der Gebäude) erheblich weniger krass als auf dem ST, was nicht bedeuten soll, daß hier absolut weich gescrollt wird. Das Spiel ist allerdings haargenau gleich mit der Version für den Atari. Die Grafik ist genau dieselbe auf beiden Rechnern – beide Male echt gut.* **HOSTAGES** *ist gut geworden – mehr kann man wohl von einer „gewöhnlichen" Umsetzung auf den Amiga nicht erwarten. Für den Sound gibt's aber eine „+1"!*

Konvertierungsnote: +1

Muster von: 23



INHALT:



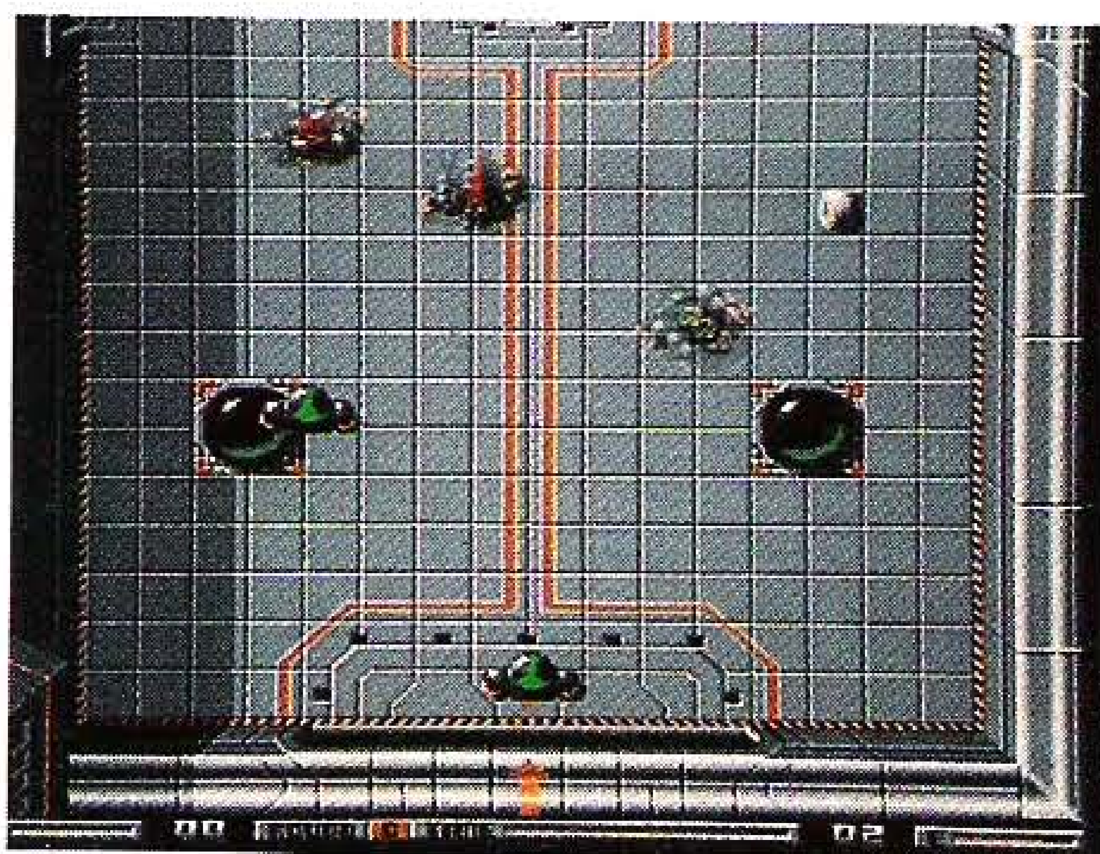


IMAGE WORKS *haben nun auch die Amiga-Fassung von* **SPEEDBALL** *herausgebracht. An sich braucht man bei dieser Umsetzung nur eine Sache zu erwähnen; den Rest kann sich eigentlich jeder selbst denken: Die Spielfläche reicht über den gesamten Bildschirm. Der Rest dürfte klar sein. Die Grafik ist identisch; der Sound etwas besser als beim ST. Spielerisch ist natürlich alles beim alten geblieben. Wer also auf wüste Holzereien steht, der kann sich die Amiga-Fassung ruhigen Gewissens zulegen.*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Mirrorsoft





Nun gibt's den **PURPLE SATURN DAY** *auch auf dem Amiga zu haben, aber sehr viel gibt's zu dem Ding nicht zu sagen, denn die Umsetzung ist 1:1 gelungen, lediglich der Sound ist auf dem Amiga wie üblich etwas kratzfreier. Das Ding war gut und es ist gut, und darum kann auch ein jeder getrost zugreifen, denn die Konvertierungsnote, die ich hiermit verteile, ist die „0"!*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 23



Die C-64-Umsetzung von **TRIVIAL PURSUIT II** *hat* **DOMARK** *jetzt auf den Markt geschoben. Sie entspricht vom Aufbau her exakt der „großen" (Amiga-) Version, die ich zum Vergleich heranzog. Daß man von der Grafik her Abstriche machen muß, war vorherzusehen, und das, was man auf dem C-64 geboten bekommt entspricht in Sachen Auslastung der Rechnerkapazitäten ungefähr der Amiga-Fassung, die mich schon nicht sonderlich begeistern konnte (und das, obwohl man von ganz vorne angefangen hatte...). Man sieht also, daß man für sein hart erarbeitetes (oder gespartes) Geld auch besseres bekommen kann, aber wem's gefällt, der soll sich's ruhig anschaffen.*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 23

Von **QUICKSILVA** *habe ich schon 'ne ganze Weile nichts mehr gehört, und leider ist auch* **POWER PYRAMIDS** *für den* **Spectrum** *„nur" eine Umsetzung vom C-64 (wenn auch auf den letzten Drücker noch reingerutscht). Das soll noch lange nicht heißen, daß das Game schlecht wäre, im Gegenteil, es macht viel Fez, einen wild in der Gegend herumrollenden Ball durch verschiedene Lifte, Transporter, Laufrinnen oder auch durch Hüpfen in die richtige Bahn zu bekommen. Grafik gibt's nicht viel, aber einen gut programmierten Sound, der tatsächlich völlig ohne Soundchip auskommt. Dummerweise und mir völlig unverständlich gibt's aber keine Joysticksteuerung, so daß das Bällchen des öfteren auf die schiefe Bahn gerät. Tja, so schnell kann's gehen...*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Grand Slam



RAMBO III ist da, und er macht keine Gefangenen. Trotzdem ist die Schneider-Version des **OCEAN**-*Film-Tie-Ins nicht allzu schlecht geworden. Die Grafik konnte zwar mit der der C-64-Fassung nicht ganz mithalten und hat auf dem guten alten Amstrad ein paar Farben weniger. Der Sound, für den sich Jonathan Dunn, Ocean's mehr-oder-weniger-Ersatzmann für Martin Galway, verantwortlich zeigt, ist dafür aber ganz ordentlich geworden, und selbst, wenn man nur über den eingebauten Lautsprecher Sound hat, kann man doch etwas von der technischen Qualität des Stückes hören. Wer also unbedingt tierisch auf Rambo steht, der soll sich das Ding in Gottes Namen kaufen, wer aber Wert auf höchste Qualität legt, der sollte besser die Finger weglassen.*

Konvertierungsnote: -1

Muster von: Ocean

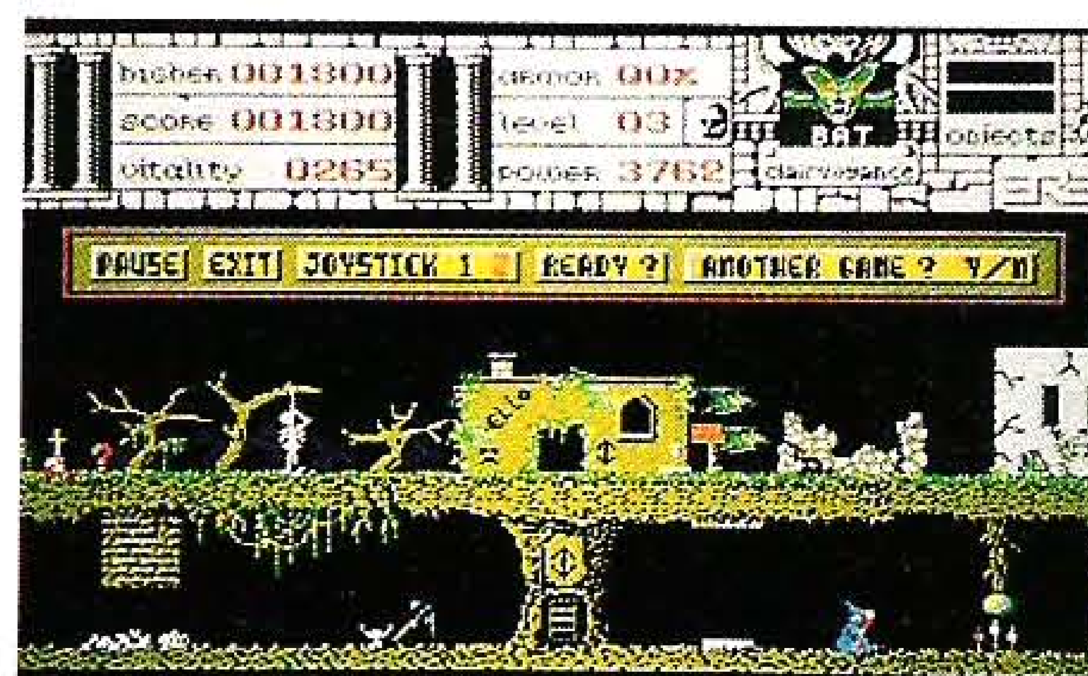


Er darf nicht fehlen! Und darum ist er jetzt hier! Der Konvertierungsflop des Monats. Mit großer Mehrheit in der Redaktion beschlossen wir, **BETTER DEAD THAN ALIEN** *auf*



dem C-64 in die tiefste aller Höllen zu verbannen. Man hat es nämlich tatsächlich fertiggebracht, die 8 Bit-Version noch schlechter zu gestalten, als die 16 Bit-Versionen eh schon waren. Schwach, schwach, schwach. Das einzige, was ein ganz klein wenig besser als bei Amiga und Atari ST ist, ist die Musik während des Spiels (die's ja dort garnicht gab). Retten kann sie diese Katastrophe der Hirnlosigkeit allerdings auch nicht, und so geht's aufgrund von Grafik, Gameplay und Rechnerausnutzung ab in den untersten Keller zum Kohlenschippen...

Konvertierungsnote: -3



WARLOCK'S QUEST *von* **ERE** *gibt's, eine ganze Weile nach der ST-Fassung, nun auch endlich für den Amiga. An der Aufgabe des Zauberers hat sich natürlich auch durch die lange Zeitspanne nichts geändert. Man düst halt so durch die Gegend und sucht sich einen ab. Die Grafik ist exakt dieselbe wie beim ST-Programm, der Sound ist, oh Wunder der Technik, weniger kratzig (irgendwie ist es eintönig, Umsetzungen vom Atari ST auf Amiga zu beschreiben). Mehr gibt es zu* **WARLOCK'S QUEST** *einfach nicht zu sagen, und deshalb tu' ich's auch nicht.*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 23



Und den **SUPER STUNT MAN** *für den C-64 nehmen wir auch noch mit. Leider wurde bei der Umsetzung vom Schneider zum C-64 ein wenig geschlampt. Der bespielbare Bildschirmausschnitt ist beim C-64 noch kleiner als der des Schneiders, dafür ist allerdings der Sound etwas besser geworden. Dies tritt natürlich vor allem in der besseren Musik zutage. Daß so etwas beim C-64 auftritt, das war natürlich auch nicht vorauszusehen. Gerade beim Scrolling steckt der C-64 normalerweise alle anderen 8 Bitter in die Tasche, was man ja glücklicherweise zumindest beim Sound verwirklichen konnte. Tja, eine etwas schwache Leistung.*

Konvertierungsnote: -1

Muster von: 23



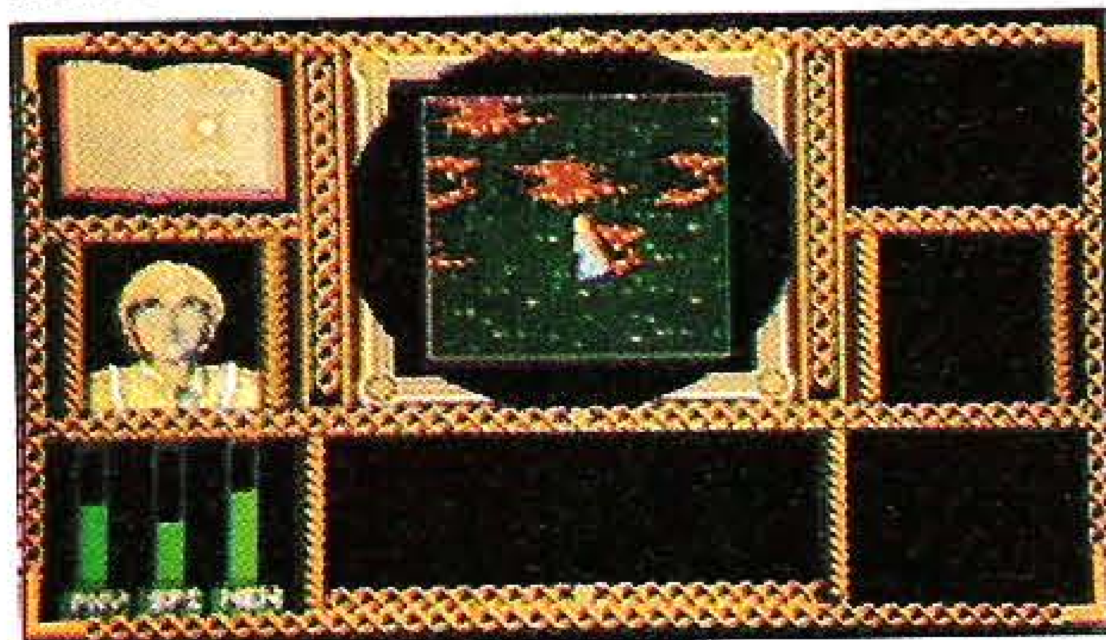
Kurze Zeit nach der Veröffentlichung der ST-Version folgt nun **DOUBLE DRAGON** *auf dem Amiga. Und auch hier hat sich genau das verändert, was sich gewöhnlich bei Konvertierungen vom ST auf dem Amiga verändert. Die Grafik nicht, der Sound doch. Das Scrolling ist meines Erachtens etwas schneller, wenn auch keine Spur sauberer geworden, als es auf dem ST war. Alles in allem würde ich die beiden* **DOUBLE DRAGONS** *für sehr gleichwertig halten, und somit gibt's die Note „0".*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Melbourne House



Insgesamt 45 verschiedene Monsterarten warten auf den Mutigen, der sich an **WIZARD WARZ** *auf dem* **Amiga** *versucht. Dieses Rollenspiel der besonderen Art, bei dem es darum geht, vom kleinen Zauberer zum Chefmagier vorzudringen, weist auf dem Amiga eigentlich keine hervorstechenden Eigenschaften gegenüber den 8-Bit-Fassungen auf. Na gut, der Sound klingt natürlich um einiges besser und die Grafik ist etwas detailreicher, aber das war's schon. Der Plot und der Spielablauf sind nicht leicht zu durchschauen, und deshalb kann ich Euch nur empfehlen, Euch das Ding vor dem Kauf mal anzuschauen. Schaden kann's jedenfalls nichts.*



Konvertierungsnote: 0

Muster von: 36



Endlich mal ein Spiel, das nicht lange um den heißen Brei herumredet, sondern klipp und klar im Titel sagt, um was es für welches System geht! **AMIGA SOCCER** *ist demnach der passendste Name der Fußballsimulation für den Amiga, die von* **MICRODEAL** *ziemlich gleichwertig vom ST Soccer rübergezogen wurde. Das Spielchen läuft flott über den Bildschirm und bietet beiden Mannschaften, sprich Spielern (Computergegner ist auch drin) genügend Möglichkeiten, die Spannung bei der Jagd nach Toren aufrechtzuerhalten. Die Sprites sind zwar nicht allzu groß, aber ganz nett gezeichnet und zufriedenstellend animiert. Da damit außer dem leicht verbesserten Sound mal wieder alles beim alten geblieben ist, macht sich bei mir schon wieder das große Gähnen breit. Na denn, gute Nacht...*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 7



Ist es die Wirklichkeit – oder ist es **EPYX**? *Diese simple Frage stellt besagte Firma seinen Fans auf der Verpackung der* **Spectrum**-*Umsetzung von* **FINAL ASSAULT**. *So ganz konnte ich diesen Versprechungen bei einer Umsetzung für* **diesen** *Rechner (ist nicht abwertend gemeint!) nicht glauben, denn immerhin war FINAL ASSAULT mal ein 16-Bit-Game namens* CHAMONIX CHALLENGE *und stammte von* INFOGRAMES. *Jetzt kommt das Ganze von* **U.S. GOLD** *und sieht auf dem Specci echt gut aus! Die Sprites und Grafiken sind hübsch, und auch technisch gibt's gar nix auszusetzen. So nebenbei wurde noch ein 128K-Sound beigelegt und alle Features und Kurse von den 16-Bit-Fassungen übernommen. Apropos Kurse: FINAL ASSAULT ist nichts anderes als die perfekteste Bergsteiger-Simulation, die es je gab. Und das gilt auch für den Spectrum!*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: U.S. Gold

Hallo, **Amiga**-*Fans, ich hab'* **ELITE** *auch für Euren Rechner zu vermelden! Großartige Statements brauche ich über diese Konvertierung aber nicht zu verlieren, denn Änderungen zur Fassung des 16-Bit-Bruders ST gibt's natürlich kaum. Die Grafiken, der Spielablauf und die Steuerung sind mal wieder bei beiden Fassungen identisch, Unterschiede konnte ich nur beim Sound und der Animation entdecken. Klar, der Sound ist 'ne*



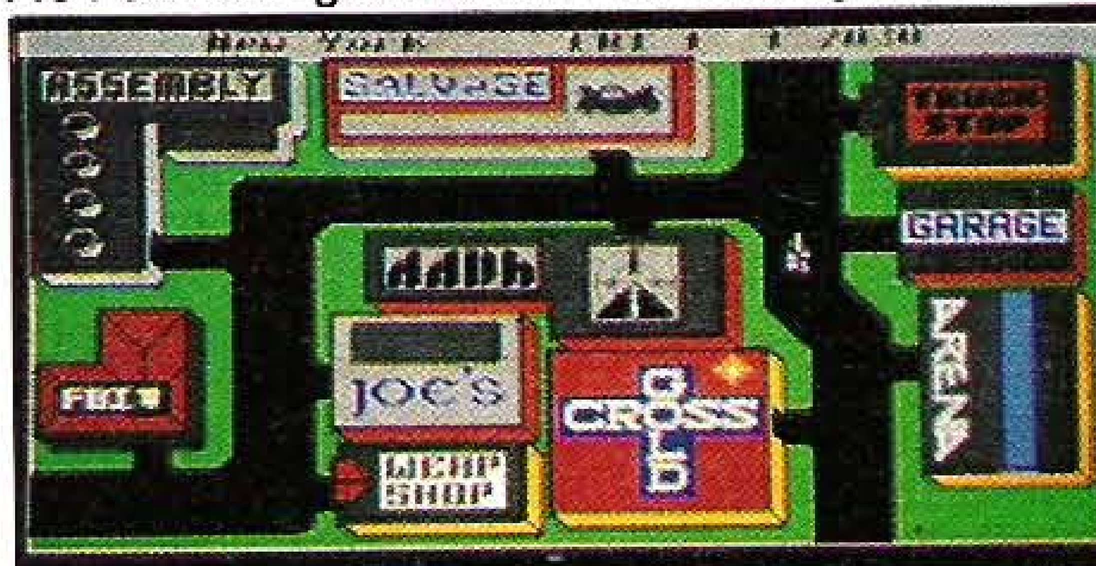
Ecke besser als beim ST und natürlich den 8-Bit-Fassungen, dafür müssen die ELITE-Kämpfer auf dem Amiga eine langsamere Animation in Kauf nehmen. Warum das so ist, will ich jetzt nicht noch mal lang und breit erklären, denn das habe ich schon bei VIRUS *für den Amiga getan. Und Wiederholungen gibt's bei uns ja schließlich nicht – oder?*

Konvertierungsnote: +1

Muster von: British Telecom



Da steht man im Softwareladen, will sich mit **AUTODUEL** *von* **ORIGIN** *mal wieder ein richtig schwieriges Game vom guten* **Lord British** *für seinen* **Amiga** *zulegen, und was passiert? In der riesigen Schachtel befindet sich ein kompletter Werkzeugsatz! Bei näherem Wühlen konnte ich aber dann doch noch aufatmen – die Diskette war gefunden. Das Werkzeug behält aber seinen Sinn, denn bei AUTODUEL geht's um viel Strategie und 16*



Städte, in denen der Auto-Duellist sich ausstatten, einen Auftrag des FBI annehmen oder ganz einfach seine Gegner niedermetzeln kann. Action gibt's bei diesem Mittelklassespiel aber leider keine, denn die Grafik ist himmelschreiend schlecht, die Animation kaum vorhanden. Wem so was gefällt, der kann sich das Game ja besorgen, ich würd's jedenfalls nicht tun.

Konvertierungsnote: -1

Muster von: 36



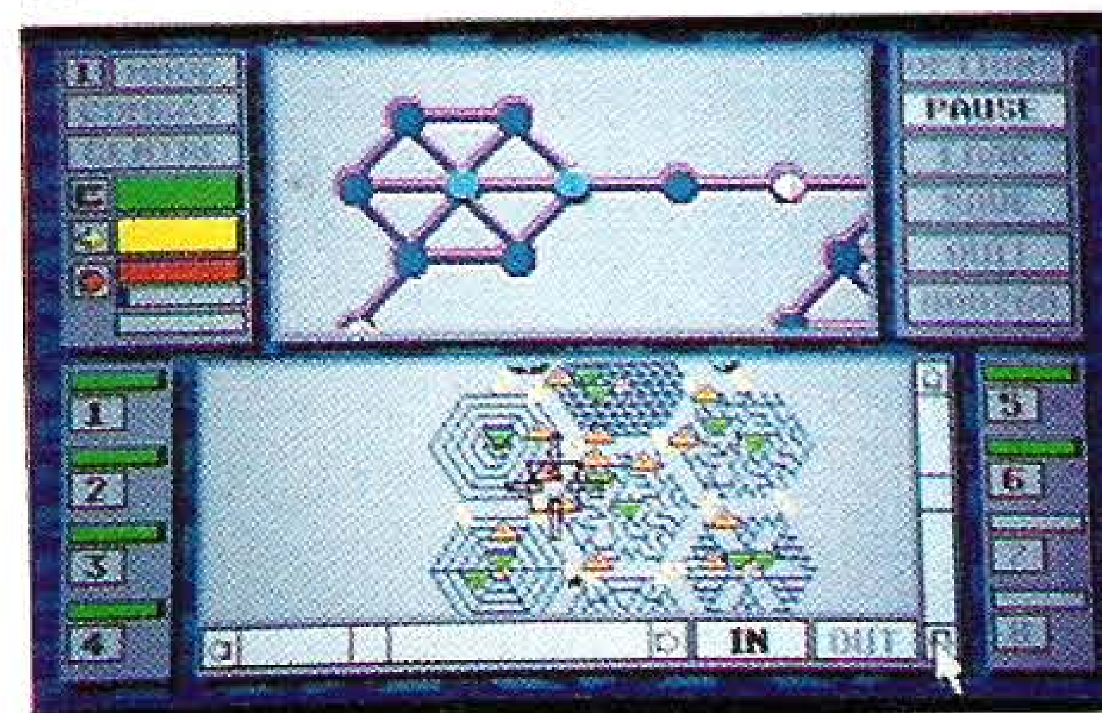
Lang wurde es heiß ersehnt, erwartet und erbetet, nu' isses da: **DUNGEON MASTER** *für den* **Amiga**! *Wer große Unterschiede zu der originalen ST-Fassung dieses exzellenten Rollenspiels erwartet, muß aber enttäuscht werden, denn programmiert wurde eine 1:1-Umsetzung, sowohl vom Spielablauf als auch von den grafischen Genüssen her ist alles beim alten geblieben.* **FTL** *hatte aber schon bei der ST-Fassung so gute Arbeit geleistet, daß Verbesserungen auch gar nicht mehr nötig waren. Alle Amiga-Rollenspiel-Fans werden an* DUNGEON MASTER *nicht vorbeikommen, denn selten erscheinen Programme wie dieses, die so benutzerfreundlich, verständlich und spannend sind. Also, Jungs, ab in die Höhle!*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 1



Ein bißchen Running Man *und ein* bißchen Starglider *ergeben* **TRACKER**! *Als Fernsehheld dürft Ihr also gegen eine kampfstarke Maschinerie kämpfen und diese ausschalten. Neben einer gehörigen (und gelungen!) Portion Strategie verlangt dieses* **RAINBIRD**-*Game aber auch ebensoviel Baller-Können vom Spieler. Und genau da*

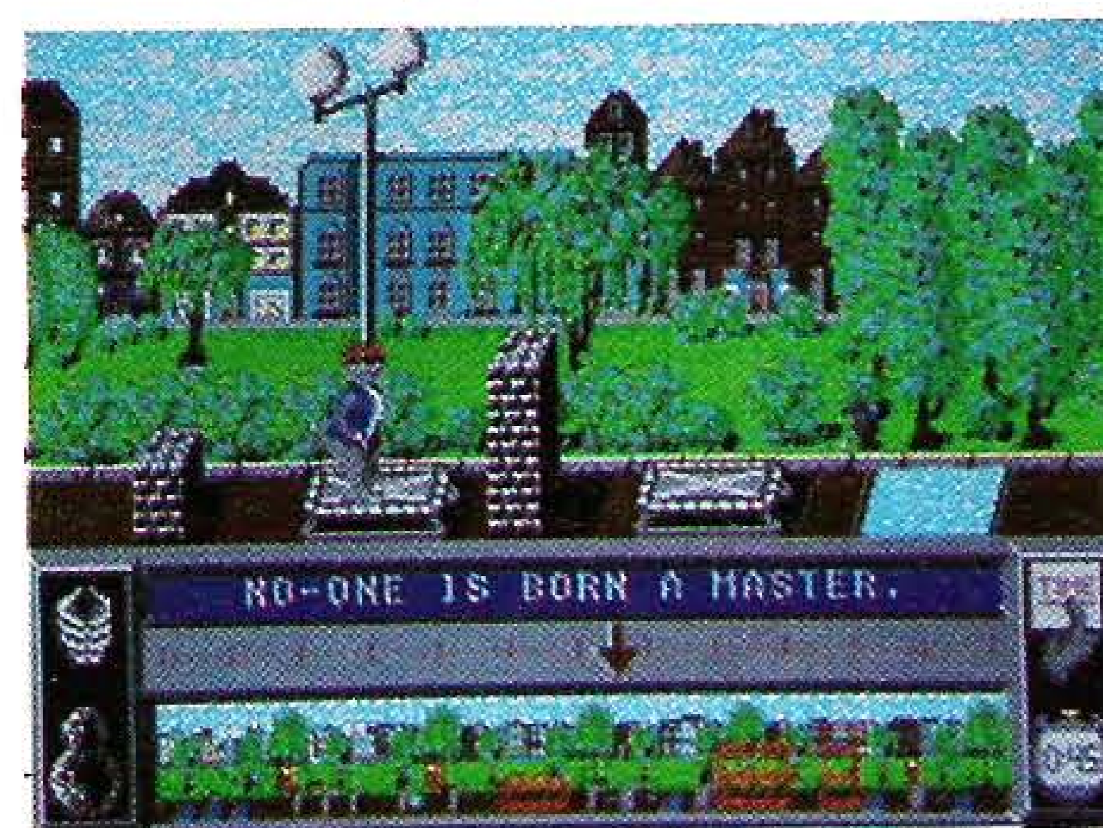


gibt's den Knackpunkt bei der **Amiga**-*Fassung, denn die beleidigt den Prozessor mit magerer und zudem schlecht animierter Vektorgrafik sowie einer Fummel-Steuerung, bei der ich echt die Krise bekam. Insofern bleibt mir zu TRACKER nur dieses kurze Fazit: Strategie okay, Action ade.*

Konvertierungsnote: -1

Muster von: 18





Sage und schreibe drei 5 1/4"-Disketten hat **RAINBOW ARTS** *für* **BAD CAT** *auf dem* **IBM** *verbraten. Ich muß ehrlich gestehen, daß sich der Aufwand gelohnt hat, denn neben ausgezeichneten Grafiken und einer hohen Spielbarkeit gibt's tatsächlich noch Digi-Sound! Statt der üblichen IBM-Piepserei gibt's einen anderthalbminütigen Ein-Bit-Sample erster Güte, der mich glatt umgehauen hat. Die Grafiken reizen die verschiedensten Grafikkarten gut aus, die Sprites sind groß, hübsch und ganz ordentlich animiert. Wer sich also als IBM-Fan auf den tierischen Stadt-Decathlon machen will, wird bei BAD CAT bestens bedient!*

Konvertierungsnote: +1

Muster von: Rainbow Arts



Es ist schon eine ganze Zeit vergangen, seit **ARKANOID II – Revenge of Doh** auf dem Atari ST erschienen ist. Nun endlich gibt es die Amiga-Fassung des Games, und ich frage mich nun schon, ob sie nicht ein wenig sehr spät kommt – der *Arkanoid-Spiele-Boom* ist nämlich schon längere Zeit vorbei. Nichtsdestotrotz gibt's das Ding jetzt, und es ist, ich konnte es kaum fassen, noch schlechter als die Atari-ST-Fassung. Die Umsetzung wurde von Peter Johnson vor-



genommen, der eigentlich einen guten Imagestart in der Redaktion aufgrund seiner *Wizball*-Umsetzung hatte und nun nur enttäuschen konnte. Die Grafik ist mit der der ST-Fassung identisch, der Sound klingt halt so, wie ST-Sounds klingen, die man auf den Amiga herübergezogen hat. Was mich persönlich enttäuscht hat, war, daß die gesamten Bewegungen der Objekte über den Bildschirm noch ruckeliger geworden sind, als sie es auf dem ST schon waren. Traurig, traurig, da wird wohl nur eine „-1" herausspringen.

Konvertierungsnote: -1

Muster von: Imagine

Pac Man ist wieder da! Schon auf dem Amiga hat die 3-D-Fassung dieses urigen Typs gut gefallen. Auf dem **Schneider CPC** macht sich das kleine runde Männchen fast genauso gut. **GRANDSLAM ENTERTAINEMENT** hat sich wirklich bemüht, aus der Kiste was Ordentliches rauszuholen. Leider blieben dabei die Farben und auch das Scrolling etwas auf der Strecke. Trotz alledem bietet **PACMANIA** auch auf dem Schneider viel Spielspaß. Vermißt habe ich



bei der CPC-Fassung die Boni für besonders „mutiges" Spiel und die Zwei-Player-Option. Die Musik wurde von Ben Daglish umgesetzt. Mein Urteil: Teils, teils. Gut, daß es auch eine Sound-off-Option gibt, den manche Stücke nerven ganz schön. Bei den hüpfenden Geistern und dem ganzen Spielablauf blieb alles beim alten. So bleibt als Fazit nur zu sagen, daß PACMANIA auf dem CPC eine gute Umsetzung mit einigen wenigen Abstrichen ist.

Konvertierungsnote: -1

Muster von: Grand Slam

In die mysthisch unendlichen Weiten entführt uns **PSYGNOSIS** *mit* **CHRONO QUEST** *für den* **Amiga**, *jenem Adventure, das uns unter dem Titel* EXPLORATIME RUN *schon auf dem Atari ST begeisterte. Wie nicht anders zu erwarten war, sind die tollen Grafiken 1:1 vom ST übernommen wurde. So richtig zugelegt hat der Sound, den der gute David Whittaker wirklich erstklassig auf dem Amiga produziert hat und der gut zum Spiel paßt. Was gibt's sonst noch zu sagen? Macht Euch einfach mit der Zeitmaschine auf die Suche nach dem Mörder Eures Vaters, denn darum geht's bei CHRONO QUEST!*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 36



Ach ja, wie heißen sie doch gleich alle, diese indizierten Flugzeugballergames mit den Jahreszahlen...? Mist, fällt mir echt nicht mehr ein...; is ja egal, **1943** *ist auf alle Fälle eine höchst gelungene Umsetzung des starken Teams von* **GO!** *und* **CAPCOM**. *Schon auf den 8-Bittern gab's ja einiges an Action, wenn auch neue Ideen fehlten. Die ST-Fassung dieses Games um Flugzeuge, Schiffe und tolle Extrawaffen hat noch 'n bissel zugelegt, denn hier ist die Animation der Feinde endlich soft und schnell – und das auch bei Sprites, die halb so groß wie das Spielfeld sind! Zwar sieht das Wasser aus wie ein Strickmuster, aber ansonsten fand ich 1943 etwas spaßiger als die 8-Bit-Fassungen. Nun denn, ran an den Steuerknüppel!*

Konvertierungsnote: +1

Muster von: 1

Nach der hervorragenden ST-Fassung hat uns nun die Amiga-Fassung von **ELIMINATOR** erreicht, und ich kann nur sagen, daß das Teil echt gelungen ist. Grafisch hat man eine absolut rasante 1:1-Konvertierung hinbekommen, egal in welchem Belang:



Farbe oder Geschwindigkeit – alles ist identisch. Hier kann ich nur ein Lob an die Programmierer von **LINEL**, die die Konvertierung für **HEWSON** gemacht haben, ausschütten. Zusätzlich hat man bei der Amiga-Fassung noch einen Vorspann integriert, in dem sich die Programmierer verewigt haben. Einziges feststellbares Manko des ganzen Programms ist eigentlich der typische ST-auf-Amiga-Umsetzungs-Sound was die Musik anbelangt. Alles klingt etwas dumpfer, der Sound kommt einfach nicht so schön rüber. Ansonsten aber prima, darum gibt's auch als Konvertierungsnote eine „0".

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Hewson



THE BARD'S TALE II nun auch für den PC! Nach einer inzwischen verdammt langen Zeit ist jetzt die Bürofassung des Rollenspiels zu haben. Die Umsetzung ist, kann man sagen, gut gelungen. Je nach Rechnerkonfiguration muß man eben Abstriche bei der Grafik machen (oder auch nicht), aber man hat sich einwandfrei Mühe bei der Umsetzung gegeben. Die Musik kann man zwar, wie beim PC üblich, abhaken, aber das dürfte inzwischen niemanden mehr stören. Das Spiel an sich ist hingegen absolut gut geworden – man hat sogar das Durch-die-Städte-scrollen der Amiga-Version übernommen. Daß die PC-Version spielerisch keine Veränderungen aufweist, dürfte wohl klar sein.

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 10



FISH macht Furore! Und das nicht nur auf dem ST. Mitnichten! Auch auf dem **PC** können sich die Grafiken sehen lassen. Eine EGA-Karte sollte man allerdings schon besitzen, wenn man in den bildlichen Genuß dieses **RAINBIRD**-Adventures kommen will. Ansonsten muß man sich wohl oder übel mit dem Text allein zufrieden geben. Die Abenteuer des intergalaktischen Spions auf Urlaub werden dadurch aber kaum getrübt. Das Spiel ist und bleibt spitze! Da bei der PC-Version weder textlich noch grafisch (EGA) Abstriche gemacht werden müssen, bleibt's bei den ursprünglich guten Noten und einem ASM-Hit.

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 7, British Telecom

Von **ACE** *aus England liegt nun die C-64-Fassung von* **SOLDIER OF LIGHT** *vor. Programmiert wurde sie von* Reptilia Design-*Team mit musikalischer Unterstützung der* Maniacs of Noise. *Da es zuerst die ST-Version gab, beziehe ich mich mit den Vergleichen natürlich auf diese. Nun, zuerst wird einem auffallen, daß die Musik auf dem C-64 um einiges besser ist als die auf dem ST, wofür dann natürlich bei der Grafik Abstriche gemacht werden müssen. Sie ist längst nicht so farbenfroh und detailreich, aber was will man vom C-64 erwarten. Das Gameplay ist etwas langsamer und auch einfacher geworden, so daß man teilweise ein wenig zu einfach vorankommt. Technisch ist die Umsetzung aber sehr sauber geworden, so daß ich eine „0" mit einem ganz kleinen „-" für angebracht halte.*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 23



Nach der ST-Raserei kann man jetzt auch mit dem Amiga um die Kurven und über Hügel düsen. Gemeint ist hier die **LOMBARD RAL-**



LYE *für Commodores 16-Bitter. Ganz in Deutsch präsentierten sich Verpackung und auch Programm (nicht vollends gelungene Übersetzung). Eigentlich ist die Rally mit der auf dem Atari ST identisch. Aber auch nur eigentlich, denn alles ist halt etwas besser geworden. Der Sound ist etwas schöner, die Straße ist mehr Straße; nur das Lenkrad ist immer noch rechts. Spielerisch hat sich aber an der ganzen Chose nichts weiter geändert. Interessant wäre nur zu wissen, wie genau der Werbevertrag zwischen Mandarin Software und Ford aussieht.*

Konvertierungsnote: +1

Muster von: 14



Jubel bei den **ST**-Besitzern: **R-Type** ist da! Farbenfroh, wenn auch etwas ruckelig, präsentiert sich der Knüller von **ELECTRIC DREAMS.** Die Grafik wurde im Gegensatz zu Spectrum- und C-64-Fassung dem Automaten noch etwas ähnlicher. Natürlich bleibt das „Original" auch bei der ST-Fassung noch unerreicht, aber das, was sich da auf dem Screen abspielt, sorgt für etliche Stunden Ballerspaß. Besonders nett sind die 4 Credits, die es ermöglichen, wie beim Automaten, nach einem Game over weiterzuspielen, wo man aufgehört hat – abschnittweise natürlich. R-TYPE gehört sicher auch auf dem ST nicht zu den leichtesten Ballergames. Zusammen mit den vielen Features bleibt dieses Action-Game auch auf dem ST spitze!

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Activision, England, 18

SIDE ARMS *für den Amiga ist 1:1 geworden. Das Spiel ist genauso langsam wie auf dem ST. Die Grafik ist haargenau dieselbe (uah!), und die Action auch. Lediglich der Sound hat sich leicht verändert. Man fliegt halt wieder mit seinem Manne drunter und drüber und durch und ballert und weicht aus, sammelt Extrawaffen ein und tut die ganzen schönen Dinge, die man bei jedem Ballergame dieser Machart so tut. Leider war das Spiel halt schon auf dem ST nicht das Spiel, bei dem mir sämtliche Leuchten angehen, und so betrachtete ich die Amiga-Fassung ebenfalls eher distanziert, aber was soll's. Die „0" ist verdient.*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: GO!



Wow, wer hätte gedacht, daß **PSYCLAPSE** bei **MENACE** nach der schwachen ST-Fassung bei der C-64-Version noch einmal abbauen könnte??!!? Trotzdem ist es nicht der diesmalige Konvertierungsflop, was es meines Erachtens verdient hätte. Aber was soll's, der Redaktionsentscheid fiel auf ein anderes Game. Nun aber, wie ich zu meiner Meinung komme. Das Scrolling ist viel zu schnell geworden, d.h. das Spiel ist im zweiten Level so gut wie unspielbar. Um jegliche Grafiken, die in den langsam mitscrollenden Hintergrund hineinragen, kann man großzügige eckige Ausschnitte sehen, was auf die Unterlassung der Programmierung eines intern animierten Zeichensatzes zurückzuführen ist. Gegner findet man unterwegs wenige, und die Grafiken haben gegenüber den 16-Bit-Versionen entsprechend abgenommen. Außer der Musik ist bei MENACE nichts halbwegs gelungen, und das ist schade!

Konvertierungsnote: -2

Muster von: Psygnosis



Ein weiteres Mal in diesen Konvertierungsseiten stellen wir **FISH** vor, und zwar diesmal für den **AMIGA. RAINIRD** hat hier gegenüber den anderen Versionen sogar noch eine Verbesserung vorgenommen.



Ratet mal, wo. Natürlich! Schließlich verfügt der Amiga ja bekanntermaßen über bessere Soundfähigkeiten, oder wie war das? Jedenfalls läuft bei FISH auf dem großen Commodore ein absolut scharfer Titel-Blubber-Sound. Hörenswert! Absolut! Davon abgesehen ist das Adventure selbst natürlich totale Spitzenklasse. Parser und Grafiken machen FISH zu einer wahren Freude. Sollte man haben!

Konvertierungsnote: +1

Muster von: 7, British Telecom



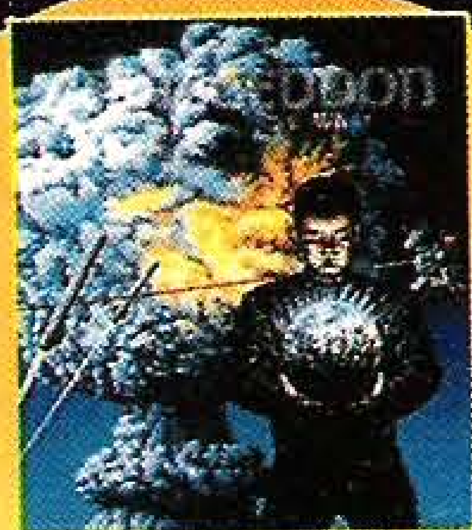
10 MEGA-GAMES!

COMMAND PERFORMANCE

Einige Pressestimmen:



SHACKLED: „Dieses Spiel gehört in jede Sammlung." PCW
„Ein Spiel, das allen Fans dieses Genres Spaß machen wird." Sinclair User



ARMAGEDDOM MAN: „Ein gutes Strategie-Spiel." Amstrad Action
„Eine der bisher raffiniertesten Simulationen ihrer Art." Your Sinclair



TRANTOR: „Wenn man Trantor als eines der besten für den Amstrad erschienen Programme beschreiben würde, wäre das zwar ein Klischee, aber trotzdem wahr." Amstrad Computer User.
„Ein originelles und brilliant geschriebenes Ballerspiel." 9 Your Sinclair Magazine



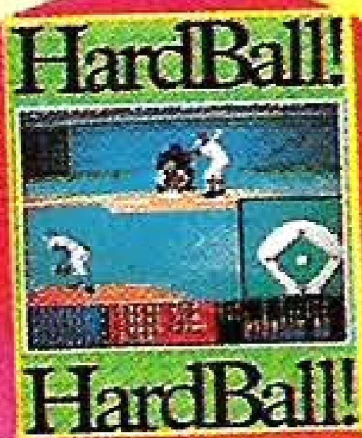
10TH FRAME: „Wieder eine raffinierte und besonders toll programmierte Sport-Simulation von Access." ZZAP! 64



BOBSLEIGH "900+": Eine phantastische Variante dieses Spieltyps. Normalerweise unmöglich zu programmieren..." 9 ACE
„Diese Simulation ist eine Herausforderung an jeden Spieler!" Your Sinclair 88%



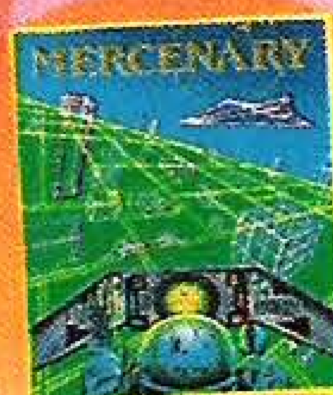
LEVIATHAN: Ein von dem ZZ Top-Video 'Rough Boy' inspiriertes Weltraum-Spiel mit absolut toller Steuerung und perspektivisch realistischer Grafik.



HARDBALL: „Eine wirklich realistische Sportsimulation, die neue Maßstäbe setzt." ZZAP! 64



XENO: „Eines der bestem Amstrad-CPC-Spiele." Computer Guardian
„Eine phantastische Science-Fiction-Sportsimulation." Sean Masterton Amtix 98%



MERCENARY: „Ein Klassiker." ZZAP! 64 Goldmedaille 98%
„Eine erstaunliche Leistung" Your Sinclair Megagame



CHOLO: „Superbe 3D-Action." C 64 Kass./Disk.

Vertrieb:
RUSHWARE · Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel. 021 01/60 70
Mitvertrieb: Microhändler, Österreich: Karasoft, Schweiz: Thali AG

WORLD BEATERS

Erhältlich für C 64 Kass./Disk.

HELDIN wider Willen



Programm: Kings Quest IV, **System:** IBM PC (bzw. Kompatible) mit mind. 512 KB RAM, 80286 oder 80386 CPU (getestet), Atari ST, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Sierra On-Line, Coarsegold, Kalifornien, USA, **Muster von:** Ariolasoft.

Wer die Adventures der Firma **SIERRA** kennt, weiß, daß sie meist mit viel Aufwand und komplexen Stories den Spieler über Monate hinweg motivieren, Nacht um Nacht vor dem Computer zu verbringen. Als Flagschiff gilt dabei nach wie vor die **KINGS QUEST**-Serie, von deren ersten drei Teilen nicht weniger als 800.000 Stück verkauft werden konnten. Da konnte ein vierter Teil natür-

lich nicht ausbleiben! Daß aber alle Superlative gebrochen werden würden, die auf dem Adventure-Sektor bis jetzt aufgestellt wurden, hätte aber wohl keiner erwartet. Allein die technischen Fähigkeiten von **KINGS QUEST IV – THE PERILS OF ROSELLA** dürften auf dem PC-Spielesektor wohl einmalig sein. Zum Lieferumfang gehören nicht weniger als neun 5¼"-Disketten bzw. vier 3.5 Zoller, die zusammen eine Programmlänge von 3.5 Megabyte ergeben! Das Programm unterstützt weiterhin die CGA- EGA- und VGA-Grafikkarten, die zwei Edel-Sound-Karten namens Ad-Lib und Roland MT-32 sowie Joystick- und Mausan-



doch erheblich. Am günstigsten ist halt ein 386er-System mit Festplatte (das gesamte Programm kann darauf abgelegt werden!) und einer Roland-Soundkarte, denn dann steht sogar dem feinsten Orchester-Genuß nichts mehr im Wege. Diese Soundkarte wird von SIERRA zum Spottpreis von ca. 1100 DM vertrieben und ist nichts anderes als ein 32stimmiger Synthesizer mit neun MIDI-Kanälen und der

türlich. SIERRA hat es sich nicht nehmen lassen und für diese (und die Ad-Lib-) Karte einen 40minütigen Soundtrack beigesteuert, den man eigentlich sonst nur von Filmusiken gewohnt ist. Wenn man weiß, daß zum Beispiel **Bob Siebenburg** von der Superband **SUPERTRAMP** für SIERRA die Sounds komponiert, darf man gespannt sein, was in Zukunft noch alles auf

hängt ja schließlich nicht nur von der optimalen Ausnutzung der Hardware ab, sondern auch von ihrer sinnvollen Konzeption selbst – und das gilt selbstverständlich auch für Spielesoftware. SIERRA muß man in diesem Zusammenhang das Lob machen, nach den ersten drei Teilen der KINGS QUEST-Saga, die alle eine ausgereifte, komplexe Handlung mit vielen Ideen besaßen, nicht einfach nach Schema F verfahren, sondern wieder ein eigenständiges Konzept entwickelt zu haben, das zwar nahtlos an die Story und den Spielablauf der Vorgänger anknüpft, aber genug Innovationen besitzt, um als eigenständiges Produkt zu gel-



Score: 4 of 230 KQIV The Perils of Rosella

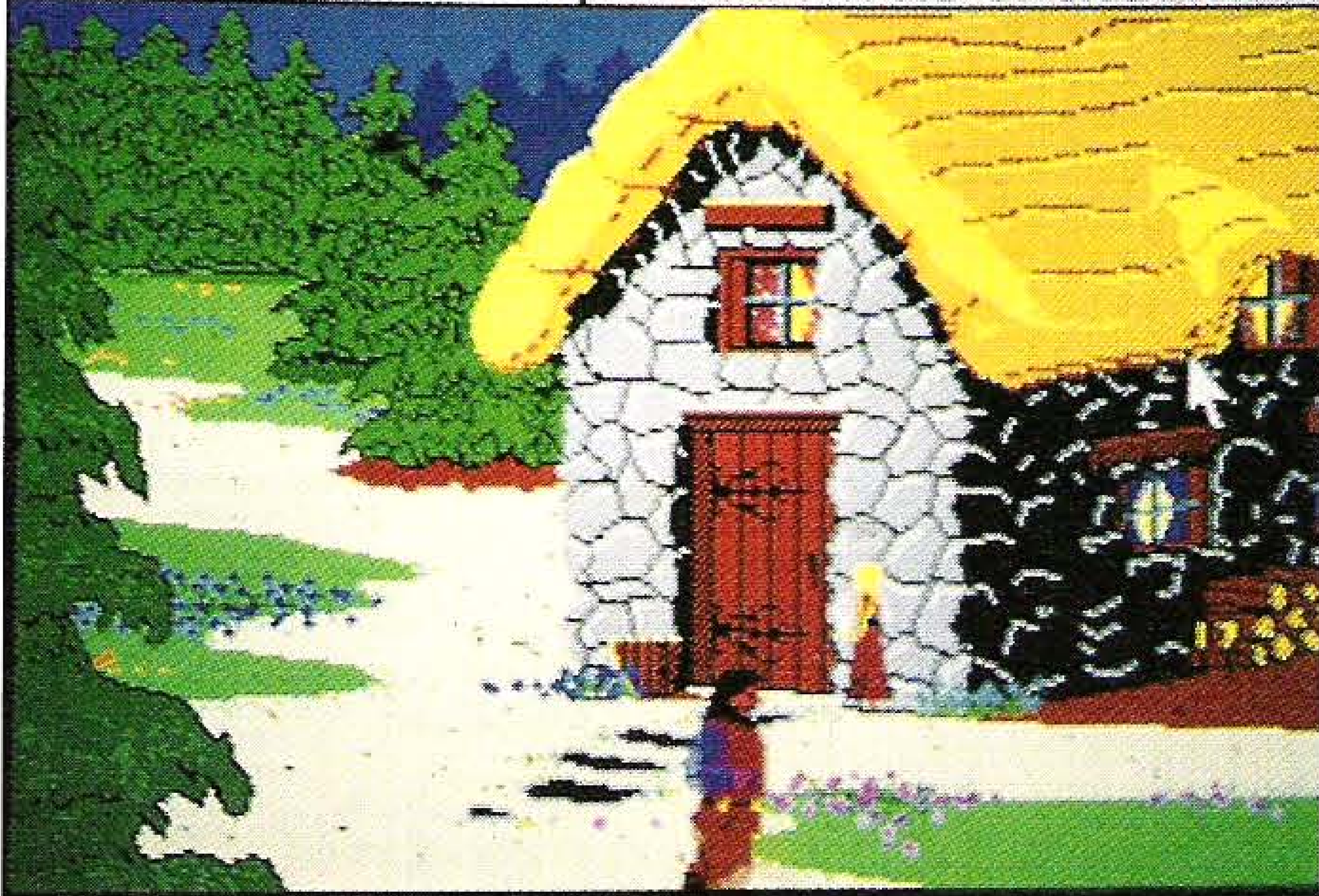
schluß. Bei diesen Dimensionen darf natürlich ein umfangreiches Installationsprogramm nicht fehlen, damit das Spiel auch ordentlich läuft. Dies tut es sowieso nur „richtig", also mit ausreichender Geschwindigkeit, wenn der Benutzer „mindestens" ein 286-System hat. Zwar kann man KQ IV auch auf einem „kleinen" Standard-PC spelen, aber ich möchte jedem davon abraten, denn der andauernde Diskettenwechsel und die quälend langsame Animation der Spielcharaktere trübt den Spielspaß

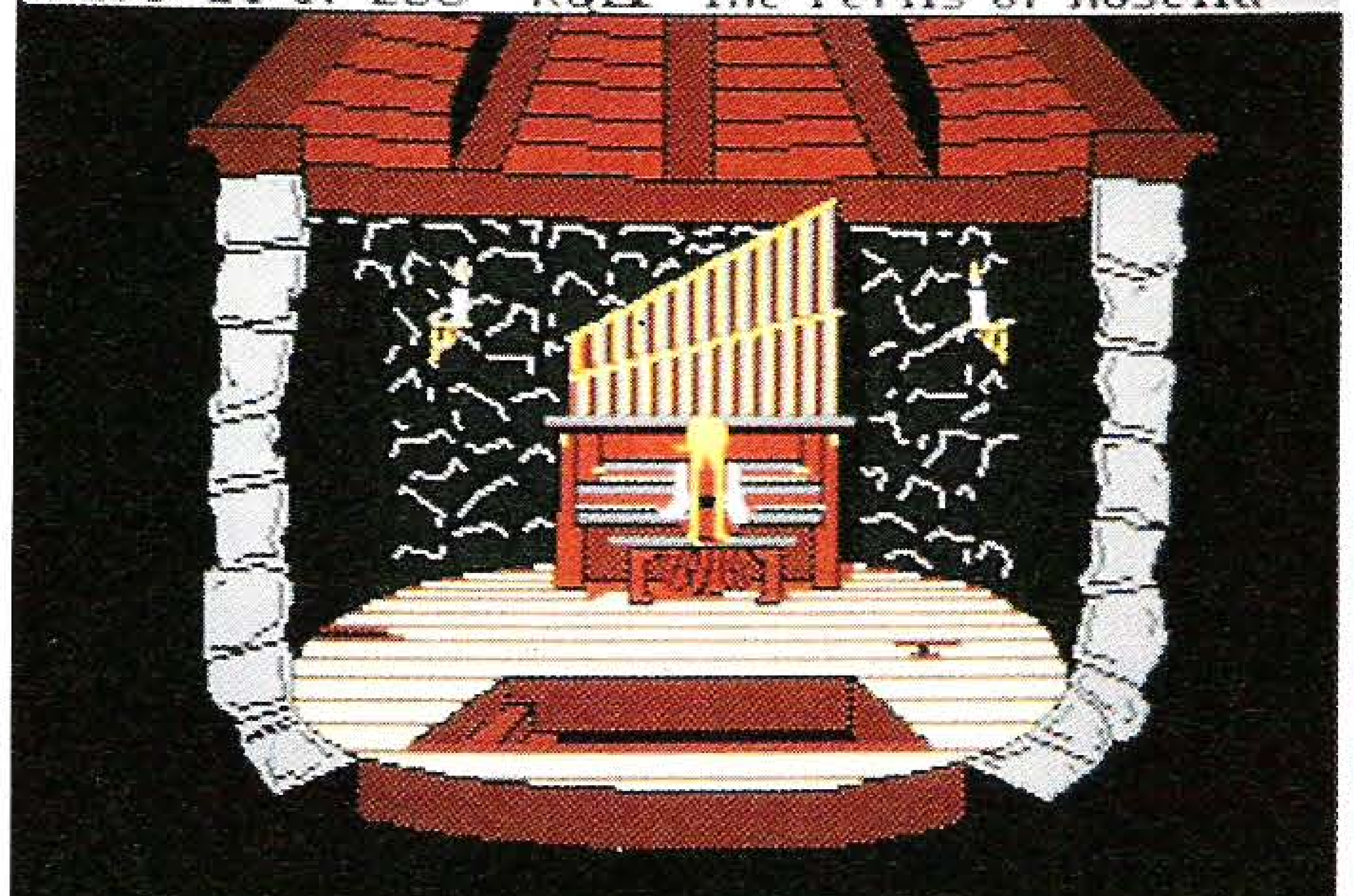
»KING'S QUEST IV ist ein Adventure der Ausnahme-Klasse. Ein qualitativ hochwertiges Produkt, bei dem alles stimmt – vom Plot über die Details bis hin zum Mega-Spiel-Spaß!«

Roland-eigenen MPU (Music-Processor-Unit) mit zwei MIDI In- und Ausgängen, die den PC in ein wahres Soundwunder verwandeln – in Stereoqualität na-

dem PC-Sektor ertönen wird. Widmen wir uns aber nach all den Segnungen der Technik wieder dem Spiel selbst, denn die Qualität guter Software

ten, das seinen Preis wert ist. Nachdem bei *Kings Quest I* die heiligen Schätze zurückgebracht werden und sich somit König Graham die Krone aufsetzen konnte, ging es bei *Kings Quest II* im wesentlichen darum, eine richtige Königin an Land zu ziehen. Nachdem auch dies gelungen war, hätte eigentlich Ruhe einkehren können im Königshaus, doch stattdessen tauchte in *Kings Quest III* ein Drache auf, der die junge Prinzessin Rosella entführte, während ein abtrünniger Zauberer dunkle Wol-





ken über dem Königreich erzeugte. Kein Wunder, daß König Graham sich nach all diesen Abenteuern in KINGS QUEST IV zur Ruhe setzen will und seine Abenteuermütze symbolisch seinen Kindern zuwirft. Doch just in diesem Augenblick erliegt er einem Herzanfall und droht zu sterben. Seine Tochter Rosella ist verzweifelt und möchte ihren Vater retten, aber sie weiß nicht wie. Doch da taucht plötzlich das Gesicht einer hübschen Fee im magischen Spiegel auf. Diese erzählt Rosella, daß sich in ihrem Land Tamir ein wundersamer Baum befindet, der Früchte trägt, die das Leben des Königs Graham retten können. Rosella packt die Gelegenheit beim Schopf und läßt sich von der Fee nach Tamir versetzen. Die Sache hat jedoch einen Haken, denn Rosella soll zunächst der Fee selbst helfen. Ihr wurde nämlich von der bösen Fee Lolotte der Talisman gestohlen, ohne den sie innerhalb von 24 Stunden ihre magischen Kräfte verliert. Dies wäre verhängnisvoll für das Land, und so hofft die Fee darauf, daß Rosella ihr den Talisman wiederbringen kann.

An dieser Stelle greift Ihr als Spieler aktiv ins Geschehen ein, indem Ihr den Part von Rosella übernehmt und sie durch das Land Tamir steuert, um die vielen großen Rätsel und einige kleine zu lösen. Auf dem Bildschirm ist dabei immer ein Teil der Gegend zu sehen, in dem sich Rosella gerade befindet. Alle Charaktere (Rosella inklusive) sind als animierte Sprites zu erkennen, während alle anderen sichtbaren Objekte durch Tastaturkommandos untersucht werden können. Leider verweigert das Programm in den einzelnen Szenen jede Aussage über die sichtbaren Objekte, so daß ich manchesmal gezwungen war, mittels Wörterbuch und zusammengekniffenen Augen zu erraten, ob und wie ich welches Objekt zu benennen habe, damit ich es auch benutzen oder zumindest untersuchen kann. Dieses Manko wird aber durch die gute Verständigkeit des Parsers, der die Texteingaben übersetzt, nahezu ausgeglichen. Er berichtigt den Spieler sogar, sofern dieser versucht, einen Gegenstand nutzlos anzuwenden, und gibt kleine Tips. Aktiviert wird der Parser durch ein Eingabefenster immer dann, wenn eine andere Taste als die Funktions- oder Steuerungstasten gedrückt wird. Ein sehr praktisches System, denn so wird der gesamte Bildschirm als Spielfläche genutzt, was die Adventure-Atmosphäre beträchtlich erhöht. Leider verfügt KINGS QUEST IV nicht über reine VGA-Grafiken, dafür gibt es aber für **jede** neue Szene (in der man sich immer dann befindet, wenn man über den Bildschirmrand hinaus- oder in ein Haus hineinläuft) ein anderes Bild mit schön gezeichneten EGA-Grafiken. Wenn man sich nun überlegt, daß die Spielfigur in jeder Szene in alle vier Himmelsrichtungen gesteuert werden kann, sofern keine weiteren Hindernisse ihr den Weg versperren, ist es leicht nachzuvollziehen, daß das Spiel 3.5 MB lang ist.
Bedingt durch die riesigen Ausmaße des „Spielfeldes" könnt Ihr auf dem Weg durch Tamir auf die verschiedensten Charaktere und Örtlichkeiten treffen, die sich entweder als Falle erweisen, nur als Dekoration dienen oder Euch bei der Lösung der Aufgabe beträchtlich weiterhelfen. Damit Ihr einen Anhaltspunkt habt, inwiefern Ihr schon Fortschritte im Spiel gemacht hast, existiert eine Punkteanzeige, die immer Euren derzeitigen Punktstand quasi als Belohnung für richtiges Handeln anzeigt und daneben den maximalen Punktestand. Damit Ihr Euch eine Vorstellung davon machen könnt, wieviel Zeit und Engagement Ihr zur Lösung des Spiels aufbringen müßt, sei gesagt, daß ich nach einer Testzeit von insgesamt fünf Stunden einen Score von 21 Punkten erreichte – von 230 möglichen! Es ist aber wirklich notwendig, jedes einzelne Bild genau zu untersuchen und jeden Stein im wahrsten Sinne des Wortes dreimal umzudrehen, denn sonst übersieht man nur zu leicht wichtige Details, ohne die man nicht allzuweit kommt. Ein gutes Beispiel dafür ist der goldene Ball, der an einem Seerosenteich noch von Bedeutung sein wird. Um den Ball aufnehmen zu können, muß man vom Startbild aus (an der Meeresküste) dreimal nach Osten und dann nach Norden gehen. Nun befindet sich Rosella an einer Brücke, die über einen kleinen Fluß führt. Die Szenerie wirkt harmlos, um nicht zu sagen bedeutungslos, aber es reizte mich einfach, auch mal unter der Brücke nachzusehen. Also stellte ich Rosella ans Ufer und gab „Look under the bridge" ein. Sofort bückte sie sich, richtete den Kopf unter die Brücke und fand den goldenen Ball! Jede einzelne Bewegung von Rosella war dabei wunderbar animiert, jeder Zwischenschritt, vom Bücken bis zum Drehen des Kopfes, mit einer Animationsphase versehen. Sollte Rosella übrigens einmal nicht das tun, was man von ihr verlangt, kann man davon ausgehen, daß die entsprechende Aktion auch keinen Sinn ergeben würde. Andererseits handelt das Programm sehr interaktiv, d.h. bestimmte Handlungen, die besonders geschickt oder ungeschickt sind, können eine ganze Lawine von Aktionen ins Rollen bringen, auf die der Spieler keinen Einfluß mehr hat. In solchen Phasen wird das Programm quasi zum Trickfilm mit Texteinlagen, den man sich staunend und mit Spannung anschauen kann. Wer es mal ausprobieren möchte, sollte vom Startbild aus immer nach Osten gehen, bis man einen düsteren Bergpfad erreicht, der zur Burg der bösen Fee Lolotte führt. Auf diesem Pfad tauchen plötzlich zwei Handlanger der bösen Fee auf und schleppen Rosella auf dem Luftweg zur Burg. Dort hält Lolotte Rosella für eine Spionin und steckt sie in den Kerker. Doch großes Unheil wird unerwartet verhindert, denn der Sohn von Lolotte, ein verschüchterter, junger Mann, verliebt sich in Rosella und bringt seine Mutter dazu, unsere Heldin wieder freizulassen. Lolotte tut dies unter der Bedingung, daß Rosella das geheimnisvolle Einhorn zähmt und zu der Burg bringt. Dafür soll Rosela uch eine Belohnung bekommen. Und all dies geschieht automatisch, wenn Rosella den Bergpfad betritt!



All diese zauberhaften Abbildungen hat Frank direkt von der PC-Version geschossen.

Auf diese Art und Weise können Sie sich durch KINGS QUEST IV kämpfen und so manche Überraschungen erleben. Die Designerin des Spiels, **Roberta Williams**, hat sich große Mühe bei der Erstellung der einzelnen Rätsel gegeben und zwingt den Spieler dazu, viel Kombinationsgabe aufzubringen. So hat sie einige Geschichten aus der griechischen Mythologie und sogar deutsche Märchen ins Programm eingebaut, für die einige Kenntnisse recht vorteilhaft sind. Den goldenen Ball wirft man z.B. in den Teich mit den Seerosen, denn dort befindet sich der Froschkönig, den man mit dem Ball ans Ufer locken und dann fangen kann. Wird der Frosch dann noch herzahft geküßt... – aber ich will nicht alles verraten. Weitere Figuren sind die Götter Pan und Cupid sowie die sieben Zwerge, die in einem ziemlich verschmuddelten Haus leben. Rosella sollte dort mit „Tidy up the rooms" mal kräftig aufräumen, denn die Zwerge werden es ihr mit einem Beutel Diamanten danken, und der Spieler bekommt einen kleinen, herrlichen Trickflim mit den Aufräumungsarbeiten von Rosella zu sehen.

Dies soll an Einblicken aber zunächst genügen, denn schließlich soll es Euch überlassen sein, die ganzen spannenden Geheimnisse und Zusammenhänge dieses hervorragenden Adventures zu entdecken. KINGS QUEST IV folgt eindeutig der Qualität seiner Vorgänger und verbindet all das, was ein hervorragendes Adventure ausmachen sollte: Eine gute Handhabung, ein verständiger Parser und nicht zuletzt ein ausgefeilter Plot mit der nötigen Portion Humor (ich empfehle die verruchten „Four Letter Words" sowie den Versuch, einmal die Grabinschriften zu lesen). Zudem hat SIERRA den lobenswerten Versuch gestartet, den Besitzern qualitativ hochwertig ausgesatteter PCs ein Spiel an die Hand zu geben, das die Möglichkeiten ihres Rechners und dessen Peripherie voll ausreizt.

Ein dickes Lob an SIERRA, denn KINGS QUEST IV ist ein Hit, den man als Adventurefan nicht verpassen sollte!

Michael Suck

Grafik	**9**
Vokabular	**10**
Story	**11**
Atmosphäre	**11**
Preis/Leistung	**10**



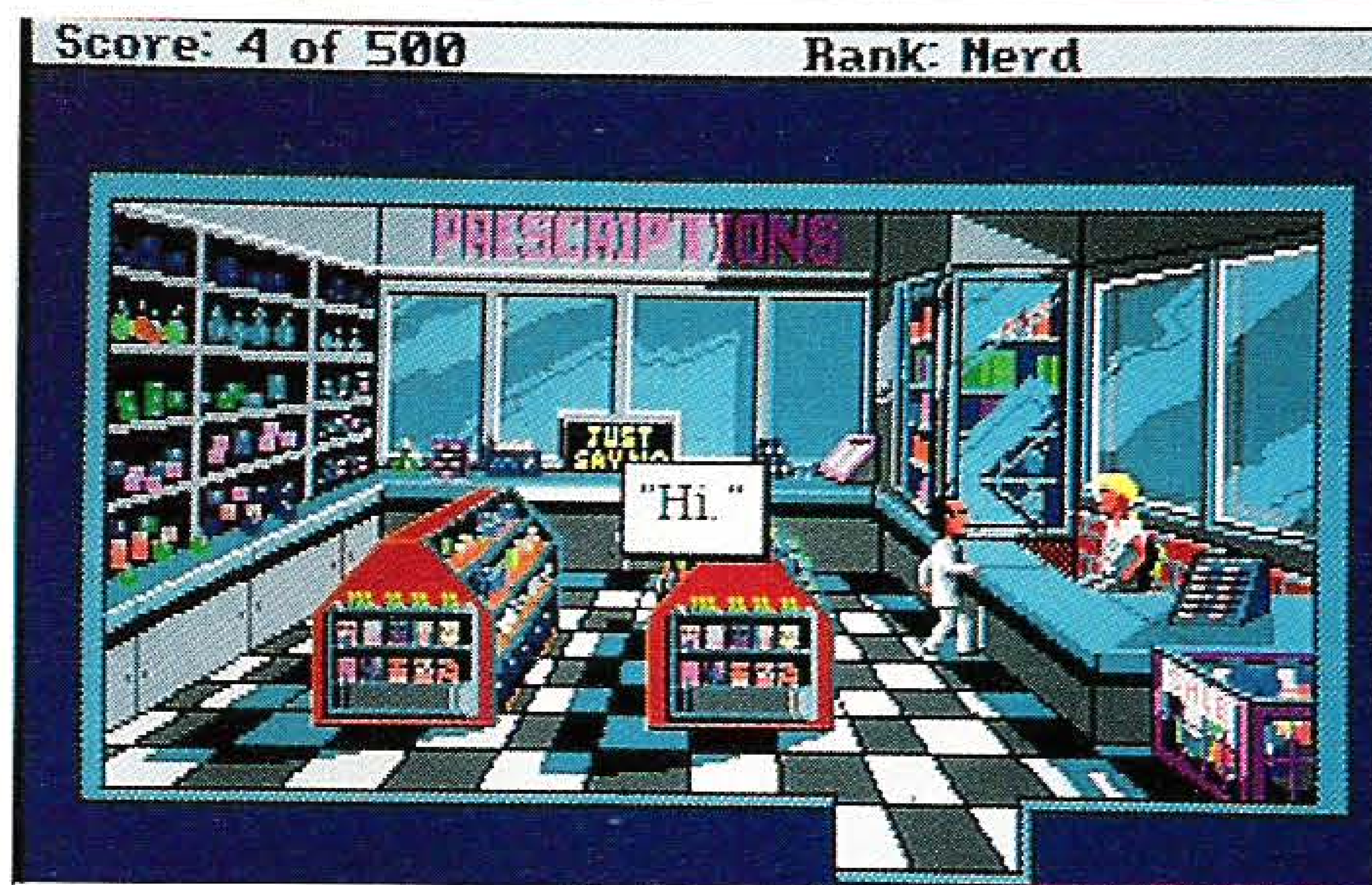
»LOOKING FOR LOVE« ODER

Lustwandelnder Playboy auf Mädchenfang

Programm: Leisure Suit Larry (Goes Looking For Love), **System:** IBM und Kompatible, Tandy, **Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller** Sierra-On-Line, U.S.A., **Muster von:** 18.



Bei „Eve" gibt's kein Durchkommen



Fotos (4): IBM (EGA-Karte)

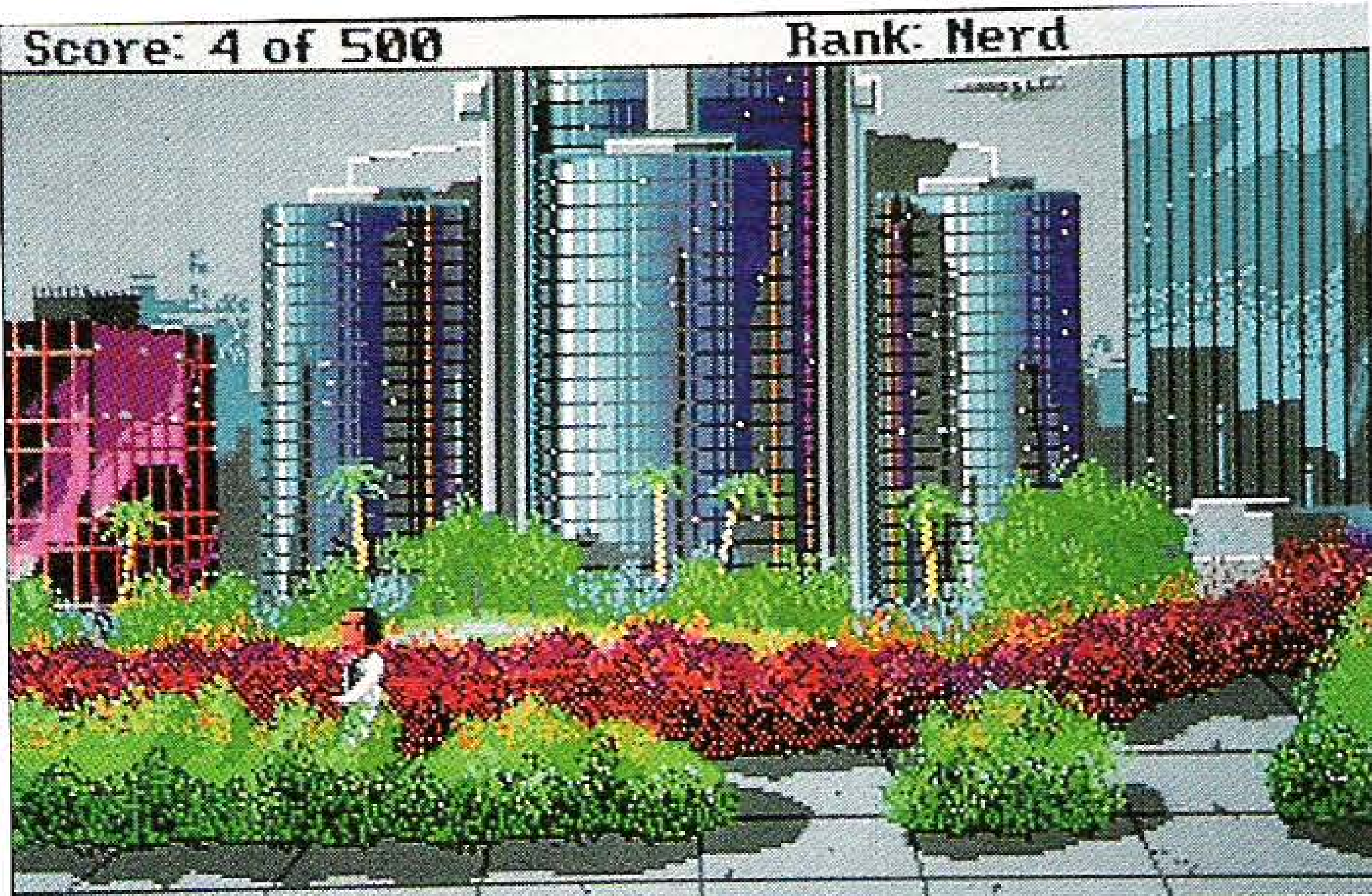
Nach dem durchschlagenden Erfolg des Schicki-Micki-Adventures **LEISURE SUIT LARRY** *In The Land Of The Lounge Lizards* vor etwa 'nem Jahr hat **SIERRA ON-LINE INCORPORATION** jetzt eine Fortsetzung der Story parat: **LEISURE SUIT LARRY GOES LOOKING FOR LOVE**, so der Titel des brandneuen Abenteuers mit dem smarten Junggesellen im besten Mannesalter. Der Titel spricht eigentlich schon für sich, dennoch möchte ich gleich zu Beginn darauf hinweisen, daß dieser LARRY seinem Vorgänger alle Ehre macht und somit nicht der Stubenreinsten einer ist. Kurz gesagt: Unter 18 Jahren läuft hier nix!

Auf Liebe ist er aus, der Schlingel im weißen Anzug, nur leider tritt er anfangs mit seiner Anmache mehr ins Fettnäpfchen, als in die Gemächer verführerischer Weiblichkeit, aber dafür ist er ja bestens bekannt. Oder nicht? Für diesen Fall möchte ich die Vorgeschichte nochmal kurz aufbereiten: Schon in seinem ersten Abenteuer ist LARRY kein Kind von Traurigkeit. Obwohl er anfangs als eingefleischter Single und Stubenhocker bei seiner „Frau Mama" wohnt, sich gern der Musik widmet und einfach so in den Tag hineinlebt, ist LARRY später in Sachen „Frauen" um so unbändiger. Schuld an allem ist im Grunde seine „Frau Mama". Seiner Lebensanschauung überdrüssig, setzt sie ihren Sohn kurzerhand an die „frische Luft"...

Erste Versuche, sein eigenes Leben zu führen, enden in düsteren Kaschemmen mit langen, durchzechten Nächten und „naja". Das Ende vom Lied ist...(natürlich) eine Frau. LARRY heiratet seinen Schwarm „Eve", ein verwöhntes, gut situiertes, süßes Persönchen mit allem, was ein Männerherz eben höher schlagen läßt.
Im Laufe der Entwicklungszeit von LARRY „2" muß sich unser „Playboy wider Willen" allerdings eher zum Casanova als zum hörigen Pantoffelhelden entwickelt haben, denn in der neuesten Fassung bekommt LARRY LAFFER erst mal einen gehörigen Rausschmiß von seiner Angetrauten. Und schon wären wir mitten drin im Geschehen: LARRY LAFFER auf der Suche nach Liebe...
Ohne nur einen Penny in der Tasche verläßt er seine „Eve" und muß nun wieder dem „real life" adventuremäßig ins Auge sehen. Daß selbiges beim User nicht trocken bleibt, versteht derjenige, der den ersten Teil genossen hat. Neben der für einen PC erstaunlich guten Grafik erkennt der Spieler sofort köstlich animierte, aus dem Leben gegriffene Gesten, die ohne Charakterstudien an einem „Lebemann" und Playboy wohl kaum zustandegekommen wären. Fast noch gelungener sind die Reaktionen der von LARRY „angemachten" Mädels: Sehr selbstherrlich und von sich unheimlich eingenommen stellt er sich frech als **der** LARRY LAFFER vor, frei nach dem Motto: „Ich brech'die Herzen der stolzesten Frau'n..." Doch so ganz scheint diese Tour nicht zu klappen, denn die „Abfuhr" ist meist deutlich.
Es macht einfach 'nen Heidenspaß, mit unserem leichtlebigen „Midlife-Casanova" auf Mädchenfang zu gehen. Daher möchte ich LARRY auch die ersten paar Stunden seines (wieder) vogelfreien Lebens in L.A. begleiten: Nach dem saftigen Rausschmiß bei „Eve" muß LARRY LAFFER erst mal wieder zu „Kohle" kommen. Einen Dollar findet er in der Garage seiner Ehemaligen in der Ascot-Street, doch was ist schon ein Dollar im Zeitalter der Kreditkarten? Geld muß ran, viel Geld, denn immerhin will man sich amüsieren, das Leben genießen. LARRY schlendert über die Straße und schaut sich seine Umgebung gründlich an (*am Besten mit einer Eingabe wie „look around the scene", „read the sign", o.ä.*). Er geht an einem Friseurladen vorbei. Gleich fallen ihm seine Haarprobleme ein (*noch nicht mal dafür reicht so ein lächerlicher Dollar*). Während LARRY so schlendert und nach einer Lösung seines Problems sucht, gelangt er zu einem Supermarkt. Sein erster Blick richtet sich auf die „Puppe" an der Kasse, der zweite auf einen Lotterieautomat. Das große Geld schnüffelnd nimmt er ein Los und füllt sich sogleich noch einen riesigen Becher mit Soda, was gewiß ein Fehler war: Trinkt LARRY den Riesenbecher aus, so platzt ihm alsbald seine Konfirmandenblase, will er den Becher „löhnen", so bereitet ihm das arge Schwierigkeiten, da ein solcher Riesenbecher 32 Dollar kostet. Die dritte Möglichkeit, das coole Verschwinden aus dem Laden, entpuppt sich als ebenso schlecht, da die Blondine hinter dem Tresen bewaffnet ist und mit „blauen Bohnen" nicht gerade knausert (Amerika!). Da hilft auch kein Flirt mit der Schönen, denn der geht's scheinbar nur ums Geschäft, an andere Sachen mag das Mädel gar nicht denken. Eigentlich Schade! Nun ja, aus Schaden wird man bekanntlich klug. Ich lade das Programm erneut und

lasse LARRY diesmal der „Soda-Versuchung" widerstehen. Stattdessen schnappt sich mein Playboy nur das Lotterielos und befolgt den Tip der Blondine (*besuche mit dem Los die „Lucky Life Lottery Show"*). Gesagt, getan. In einer Seitenstraße befinden sich die „Krod"-Filmstudios. LARRY bändelt mit der Empfangsdame im Foyer an, zeigt ihr sein Los und siehe da, das Mädel verrät ihm sogleich die aktuellen Gewinnzahlen. LARRY trägt die Nümmerchen sogleich in seinen Schein ein, und ... gewinnt!

sofort an. Leider rutscht ihm dabei zufällig ein geheimes Codewort heraus, ohne sein Wissen, woraufhin das zierliche Wesen ihn für den erwarteten Top-Agenten hält. Sie überreicht LARRY ein Instrument mit eingebautem Mikrofilm und wünscht ihm viel, viel Glück, welches der Knabe ab sofort auch dringend nötig hat. So fand der lüsterne Lebemann statt der gesuchten Liebe eher ein knallhartes Abenteuer. Ab jetzt heißt's, haushalten mit allen Gefühlen, wer weiß, wofür man sie noch braucht...



„Look at the Guy!" – Wo isser?

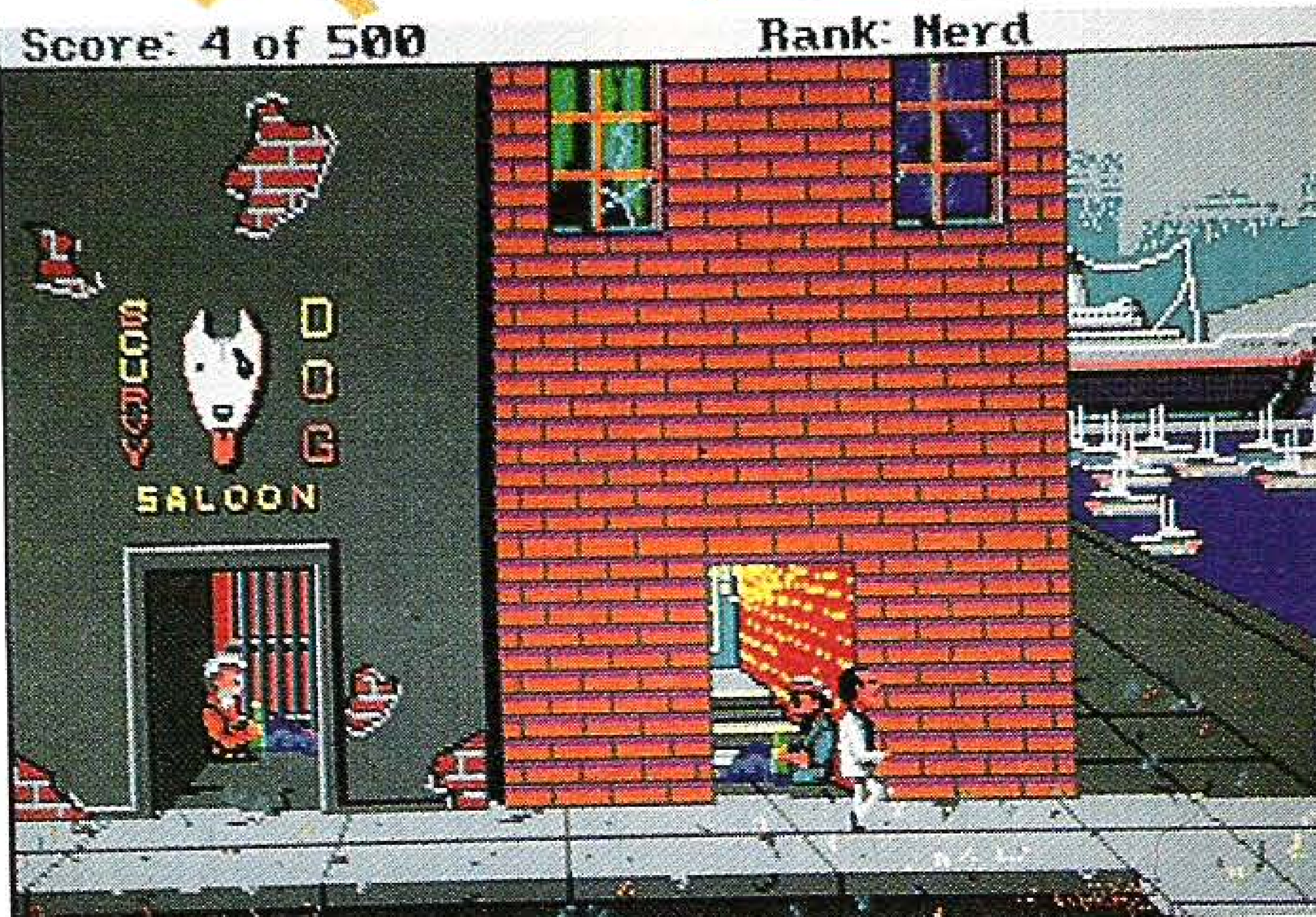
Was für eine Freude, die Teilnahme an einem TV-Quiz. Nach dem Motto „Sei ein Mann!" rüstet er sich seelisch für das Quiz und gewinnt nach einem peinlichen Frage-/Antwortspiel eine Schiffsreise und eine ungebundene Schönheit als Begleiterin dazu. Not bad, denkt LARRY, doch ohne das nötige Kleingeld ist selbst eine gewonnene Reise nur halb so schön. Doch auch hierfür sorgt der Programmverlauf: Im Anschluß an das TV-Quiz wird unser Held gleich noch eine zweite Fernseh-Show mitmachen. Ein Glücksrad, einmal drehen, und schon hat man die Million. Seufz! Doch der Schein -oder vielmehr der Scheck- trügt. Solange LARRY kein Bares hat, ist er auch mit dem millionenschweren Papier in der Tasche arm wie 'ne Kirchenmaus.
Doch für alles gibt's die Lösung. Schnell 'ne Badehose gekauft (*die kostet ja nur 200.000 Dollar*), und schon hat man Bares. Erleichtert schafft LARRY nun auch seinen Haarproblemen Abhilfe. Während er nun fröhlich durch die Gassen schlendert und den Tag genießt, droht schon das nächste (aber vorprogrammierte) Unheil: Ein Musikgeschäft hat eröffnet. LARRY LAFFER stürmt hinein und ist fasziniert von der exotisch-grazilen Schönheit hinter dem Verkaufstisch. Er quatscht das „Opfer" natürlich

Technisch und inhaltlich ist LEISURE SUIT LARRY von *AL LOWE* (geschrieben, entworfen, programmiert, komponiert, ...) ein echtes Meisterwerk geworden. Die Handhabung ist die Übliche: Steuerung per Joystick, Mouse oder Tastatur, wählbar in der Installationsphase des sechs 5.25-Zoll-Disketten (plus save disk) umfassenden Programms. Teilweise recht ungewöhnliche Optionen bietet die Menueleiste: Neben dem sog. „boss key" für die gelangweilte Sekretärin kann man anhand eines „filth-o-meters" anständiges oder schmutziges Vokabular wählen. Die Option „trite phrase" ermöglicht die Eingabe einer beliebigen Standardfloskel, welche LARRY dann zu allen (un)möglichen Anlässen einsetzen kann. Desweiteren kann man dem Spielgeschehen mit der „speed"-Option noch ein bißchen einheizen. Wer's dagegen lieber langsam mag, der wähle eben einfach „slower". Auch der „herrliche" PC-Sound ist stufenlos einstellbar.
LEISURE SUIT LARRY könnte man für den Adventure-Freund schon fast als „Pflichtübung" bezeichnen, da SIERRA ON-LINE hier eine harmonische Mischung aus „007"-Action und „Emmanuelle"-Charme in Verbindung mit viel Spielwitz gelungen ist. Get it ... and look for love... *Matthias Siegk*



Grafik	**10**
Story	**10**
Vokabular	**8**
Atmosphäre	**11**
Preis/Leistung	**11**

Ein liebeshungriger Macho gerät in die Klauen des sowjetischen Geheimdienstes. Ein Nobel-Adventure, fast zum Anfassen!



Larry in der übelsten Gegend in L.A.

Einsteiger-Ultima

Programm: Times of Lore, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, C-64, **Preis:** Je nach System ca. 50 bis 80 Mark, **Hersteller:** Origin SYSTEMS; USA, **Muster von:** [1] / [21].

ORIGIN SYSTEMS - in erster Linie durch die *Ultima*-Rollenspiele bekannt geworden – bringt mit **TIMES OF LORE** ein weiteres Produkt aus dem des Genres Adventure-Fantasy-Rollenspiele auf den Softwaremarkt. Ähnlichkeiten mit *Ultima* sind zwar kaum noch festzustellen, aber dennoch kann man dieses Programm als Origin-typisches Action-Adventure bezeichnen.

Zur Hintergrundstory: Im Königreich Albareth ist Verzweiflung und Trauer ausgebrochen, da der geliebte König Valwyn von einer ausgedehnten Reise bislang noch nicht zurückgekehrt ist. Niemand glaubt noch so recht daran, daß der König auf normalem Wege zurückkehren wird, und so liegt die Aufgabe nun bei Ihnen, dem Spieler, durch das Auffinden von drei geheimnisvollen Gegenständen einen Zauber zu beschwören, mit dem der gute Valwyn wieder aus der unfreiwilligen Verbannung befreit werden kann.



Foto: ST-Version

Im Unterschied zu *Ultima*, welches ja im fünften „Kapitel" eine ähnliche Story hat, zieht bei TIMES OF LORE jedoch ein einzelner Spieler durchs Land. Dieser hat zudem keine – wie sonst bei Rollenspielen üblich – speziellen Charaktereigenschaften, sondern dem Spieler stehen drei Figuren zur Auswahl, von denen er eine für sein Abenteuer „anheuern" muß. Die Wahl erfolgt zwischen einer Walküre, einem Ritter und einem Barbaren, wobei dies für den späteren Spielverlauf nicht von allzu großer Bedeutung ist. Hat man sich für EINE Spielfigur entschieden, so beginnt das Abenteuer in der Stadt Eralan. Dort befindet man sich in einem Gasthaus. Mit den Gästen oder dem Chef des Hauses kann man sich mittels Menüpunkten auch unterhalten. Man klickt mit dem Joystick das „Mund-Symbol" an, und hierauf erhält man eine Auswahl neuer Befehle.

Der Hinweis „Start Chitchat" ermöglicht es dem Spieler, mit dem Charakter seiner Wahl einfache Begrüßungsfloskeln auszutauschen, wie etwa „Schönes Wetter, heute" oder „Sie sehen heute mal wieder umwerfend aus". Mit „Ask Question" wird's dann schon konkreter, denn hiermit kann man wie bei *Ultima* gezielte Auskünfte erhalten.

Einziger Unterschied: die Stichworte im Gesprächsverlauf werden in einer Liste vorgegeben und durch Anklicken mit dem Joystick ausgewählt. Es gibt einige Bewohner in Albareth, die den Spieler durch ihr Wissen ein ganzes Stück weiterbringen können. Deshalb ist es sehr wichtig, sich durch Unterhalten mit verschiedenen Personen rechtzeitig zu informieren.

Ein Spiel, welches mir sofort durch seine Ähnlichkeit mit TIMES OF LORE in den Sinn kam, ist *The Fairy Tale Adventure*„. Obschon das neue ORIGIN-Produkt allenfalls eine Miniaturausgabe des Microillusions-Klassikers ist, gibt es doch einige Parallelen. Die Grafik auf dem ST ist prinzipiell ähnlich aufgebaut (wenn auch nicht so detailliert) und der Blickwinkel auf die Spiellandschaft ist auch etwa gleich. Auch hier zieht eine einzelne Person durchs Land und stellt sich den Gefahren, die da kommen. Die Kampfsequenzen sind bei TIMES OF LORE recht primitiv; lediglich durch den Feuerknopf wird ein Monster, welches dem Charakter gegenübersteht, bekämpft. Je nach Wahl des Abenteurers muß man ca. 1-3mal drücken, um den Gegner auszulöschen. Ein Kerzensymbol zeigt an, wieviel Lebensenergie noch verbleibt. Stirbt die Spielfigur, so beginnt das Programm wieder von vorn bzw. an der zuletzt abgespeicherten Stelle.

Die Landschaft von Albareth ist vielfältig. Es gibt Seen, Wüsten, Gebirge, Ebenen und viele Wälder. Auch Ruinen, Höhlen und gar ein erloschener Vulkan wollen erforscht sein.

Nun zur Bewertung: Die Grafik des Programms ist bei der mir vorliegenden ST-Version eher durchschnittlich. Jedoch ist das, worauf man im Spielverlauf aufmerksam werden muß, klar und deutlich zu sehen. Was mir persönlich nicht gefällt, ist die sehr langsame Bewegung der Spielfigur und das leicht rukkelnde Scrolling des Bildschirmausschnittes. Läuft man mit dem Abenteurer mal plötzlich zurück, so geht dieser (beim Maßstab der Spiellandschaft) erst etwa 50 Meter rückwärts, bevor er sich dann endlich umgedreht und sein Gesicht nach vorn in Laufrichtung gewendet hat. Auch vermisse ich die sonst oft üblichen acht Bewegungsrichtungen. Nur vier Richtungen können beim Marsch durch Albareth eingeschlagen werden. Dadurch wirkt der ohnehin schon seltsame Bewegungsablauf noch unnatürlicher. Auf eine Maussteuerung für die ST-Version hat man aus unverständlichen Gründen ebenfalls verzichtet. Der Sound im Spielverlauf ist äußerst dürftig und für ein Adventure teilweise unpassend (manchmal glaubt man, daß man Pinball statt Fantasy-Adventure spielt). Die Story ist auch nicht gerade taufrisch (siehe Ultima 5) und die Atmosphäre will ich auch mal als durchschnittlich bezeichnen. Alles in allem finde ich, daß dieses Programm zwar nicht schlecht aber doch nicht annähernd so interessant ist, wie die vergleichbare Version von *The Fairy Tale Adventure* auf dem Amiga!

U.W.

Grafik	6
Sound	5
Atmosphäre	8
Story	8
Preis/Leistung	8

...keine Rose ohne Dorn!

Programm: The Legend of Blacksilver, **System:** C-64 (Test), Apple II, PC (leider zur Testzeit keine Konfigurationsangabe verfügbar), **Preis:** ca. 55DM, **Hersteller:** Epyx, Bimgingham, England, **Muster von:** Epyx, Birmingham, England

Von der Firma **EPYX** eingekauft worden ist das Programm **THE LEGEND OF BLACKSILVER**, das jetzt in Deutschland erscheint. Bei BLACKSILVER handelt es sich um ein Rollenspiel im Stile der *Ultima*-Reihe.
Alles, was man tun muß ist, die Welt zu retten. Diesmal ist es allerdings nicht unsere Welt oder irgendeine aus Sagen entnommene Örtlichkeit, sondern der mittelalterliche Planet Bantross. Die Erde bebt, die Meere überfluten das Land, der König ist entführt worden, ein mieser Baron giert nach globaler Herrschaft und die Königstochter wählt einen Helden, der das alles wieder ins Lot bringen soll.
Nun, laden wir das Spiel also ein. Als erstes nachdem der Fastbooter angesprungen ist erscheint ein eigentlich wenig versprechendes Titelbild und eine Musik, die leider typisch für die auf diesem Sektor recht schwachen Amerikaner ist. Davon sollte man sich aber nicht abschrecken lassen, denn BLACKSILVER als Spiel gesehen bietet einem eine Menge. Steigen wir also gleich ein. Man spielt mit nur einem Charakter, der immer mit denselben Attributswerten ins Rennen geht. Diese Attribute sind: Stärke, Ausdauer, Geschicklichkeit, Intelligenz und Charisma. Selbstverständlich werden diese im Laufe des Spiels erhöht (oder auch verringert, wenn man Pech hat und entsprechenden Monster begegnet). Und leider mußte ich schon hier einen kleinen (aber umgehbaren) programmiererischen Fehler entdecken. Das Programm bietet nämlich die Möglichkeit, sich mit den Joystick oder der Tastatur (oder Maus statt Joystick beim PC) steuern zu lassen. Stellt man aber auf die Joysticksteuerung, wird beim C-64 zwangsläufig die Tastatur weitgehend abgeschaltet, was zur Folge hat, daß man den Namen des Abenteurers nicht ordnunggemäß eingeben kann. Fängt man an zu spielen, überrascht einen zuerst die gute Grafik angenehm (zumindest ging es mir so). Die einzelnen Geländearten kann man ganz gut erkennen. Auch das Lustwandeln durch Städte ist gut gelöst. Geht man hier in ein Gebäude, verschwindet dessen Dach, und man sieht das Inndere des Gebäudes aus der Vogelperspektive, in der übrigens das gesamte Spiel bis auf die Dungeons gehalten ist. Für die Dungeons hat man eine wirklich sehr gute 3D-Grafik entworfen, die mich sofort überzeugt hat, schlägt sie doch die Grafik von z.B. *THE BARD'S TALE III* um Längen. Auch anders als bei anderen Spielen sind die Soundeffekte während des Spiels. Es sind mehr als man bisher gehört hat und auch bessere Sounds, und insgesamt fühlt man sich, nicht zuletzt durch die Steuerung, ein wenig an die *Apshai*-Trilogie aus EPYX' alten Tagen erinnert. Die Kommandos, die man während des Spiels braucht, wählt man mittels seiner Liste an, die sich immer neben dem Spielscreen befindet. Mit der Magie hat man's auch ein wenig anders gehalten als in anderen Spielen. So kann man sich die dem Magieniveau des Helden entsprechenden Sprüche wie Munition kaufen. Man läßt sie einmal los, und das war's dann; man muß sie sich neu kaufen. Es stehen einem also teure Zeiten bevor, womit wir bei der Geldbeschaffung wären. Hier gibt es mehrere Möglichkeiten. Man kann arbeiten, stehlen, plündern, finden und ausrauben. Schlösser und Ortschaften gibt es schließlich genug. Nebenbei sollte man natürlich auch die DIN A1-Karte von Bantross mit den beigelegten, mehrmals versetzbaren Namensaufklebern, die dem Programm beiliegt, erwähnen, um schließlich zum vernichtenden Ende zu kommen. Ich weiß nicht, woran es lag, aber wenn man den Computer mit dem Spiel mal kurz allein gelassen hat, hing er sich immer auf.

Möglicherweise hat unser Testmuster auf der Reise von der Insel zu uns einen kleinen Knacks bekommen, aber so richtig glauben kann ich das nicht. Ich nehme ja nicht an, daß das bei der Serienproduktion noch auftreten wird, aber trotzdem sollte das Holzauge wachsam sein. An sich aber ein sehr schönes und leicht spielbares Programm, das ich, wenn es eines Tages richtig funktioniert, nur empfehlen kann.

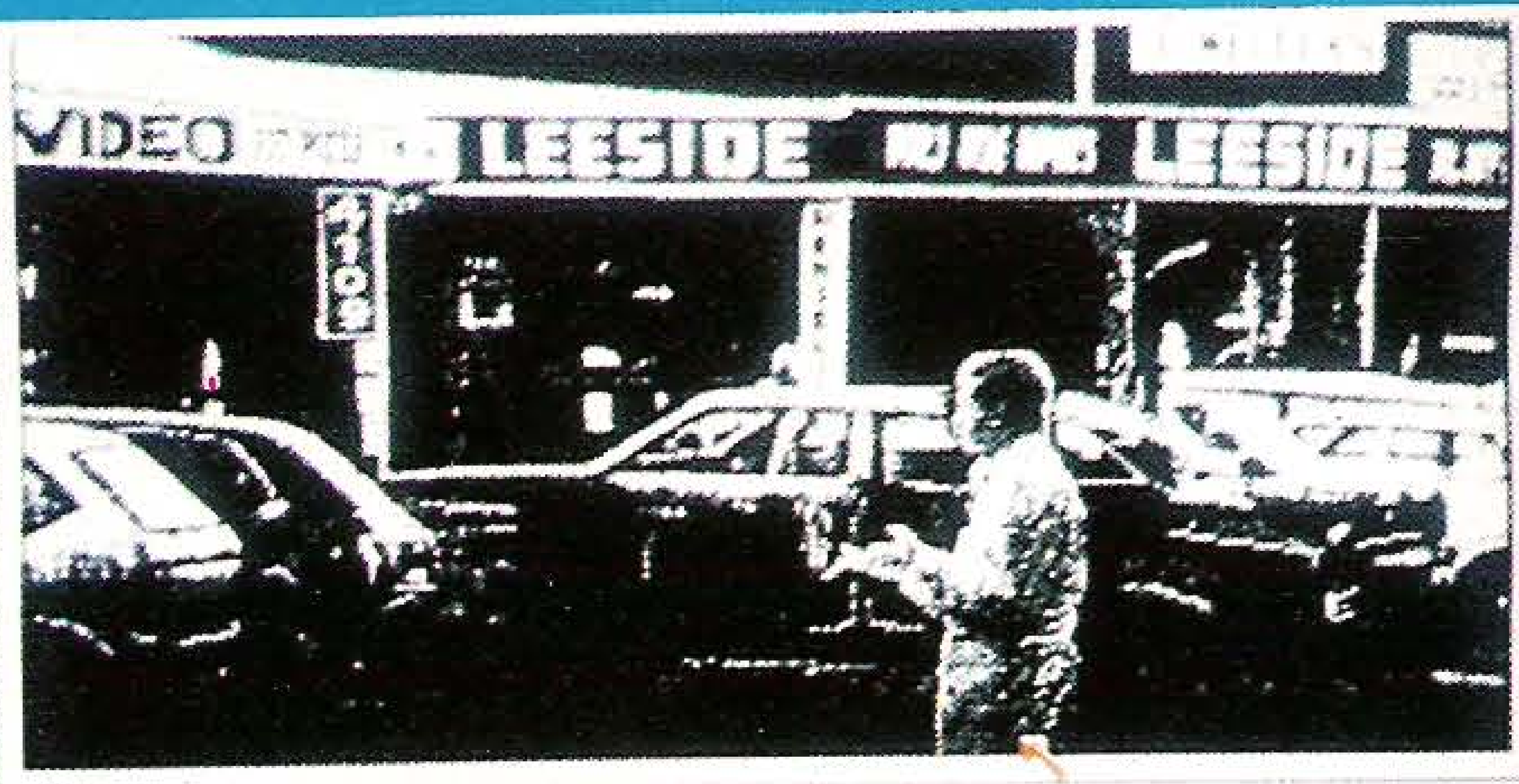
Ulrich Mühl



Foto: C-64

Grafik	10
Vokabular	Liste
Story	6
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	9

Knifflige Untersuchung



Programm: President is missing, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Cosmi, **Muster von:** Barrington Harvey.

Hobbydetektive sind mal wieder gefragt, denn es ist etwas ganz Fürchterliches passiert. Zehn Präsidenten wurden während eines Meetings in Lichtenstein entführt. Ihre Aufgabe in **PRESIDENT IS MISSING** ist es, die Vorfälle aufzuklären und die Geiseln wieder zu befreien. **COSMI** hat mit diesem Programm ein Spiel geschaffen, das ähnlich wie *Vera Cruz* aufgebaut, aber bei weitem leichter zu bedienen ist.
Der Spieler in der Rolle des völlig unabhängigen „Investigators" muß nun verschiedene Aufzeichnungen, Dossiers, Fotographien usw. durchsuchen. Außerdem kann er verschiedene Agenten mit Aufgaben betrauen. Auch Tondokumente sind abzuhören, die mittels Kassette im Programmpaket beiliegen.
Die Untersuchungen finden für den Spieler lediglich vor dem Monitor seines Computers statt, der Zugriff zum Hauptquartier ebenso bietet, wie auf alle Dossiers über Personen. Besonders gut gefiel mir die Möglichkeit, die Fotographien ausschnittweise vergrößert betrachten zu können. Bevor man allerdings einsteigen kann, muß man den Namen seines „Supervisors" eingeben (die Sicherheitsabfrage), nachdem man den eigenen Codenamen und den „wirklichen" Namen eingetippt hat.
Der erste Schritt in der Untersuchung ist es, das „Document" zu lesen, in dem der genaue Hergang der Tat beschrieben wird. Hier erfährt man schon sehr viele Einzelheiten, die man sich natürlich im Notizbuch mitschreiben sollte. Demnach sind die Oberhäuptlinge mit drei Hubschraubern entführt worden, die einen plötzlichen Gasangriff auf das Konferenzgebäude durchführten. Ehe die Sicherheitskräfte eingreifen konnten, waren die Präsidenten entführt. Das letzte, was man von den Hubschraubern weiß, ist, daß sie in der Nähe von Venedig unterhalb der Radarerfassung „weggetaucht" sind. Das Bild eines U-Bootes mit der Aufschrift UN1 läßt vermuten, daß sie irgendwie damit durch die Adria abtransportiert wurden. Natürlich ist es jetzt an Ihnen, Ihre Agenten richtig einzusetzen, um bald mehr zu erfahren. Auch die Nachrichten aus dem State Department sollten im Auge behalten werden, während man in der Zwischenzeit Dossiers über die einzelnen Personen anfordern kann.
Wenn Sie Spaß an derartigen Adventures haben, dann bietet COSMI wirklich viel: Die Kassette mit den Tonaufzeichnungen und eine Menge Fakten und Features, die es auseinanderzupuzzeln gilt. Natürlich ist es nicht jedermanns Sache, nur in Akten herumzuwühlen. Mir persönlich hat die Programm-Aufmachung und -Gestaltung sehr gut gefallen. Allerdings muß man bei PRESIDENT IS MISSING schon mit einer längeren Aufklärungszeit rechnen. Gar nicht sooo einfach.

Martina Strack

Grafik	7
Story	8
Vokabular	Icons/8
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	8



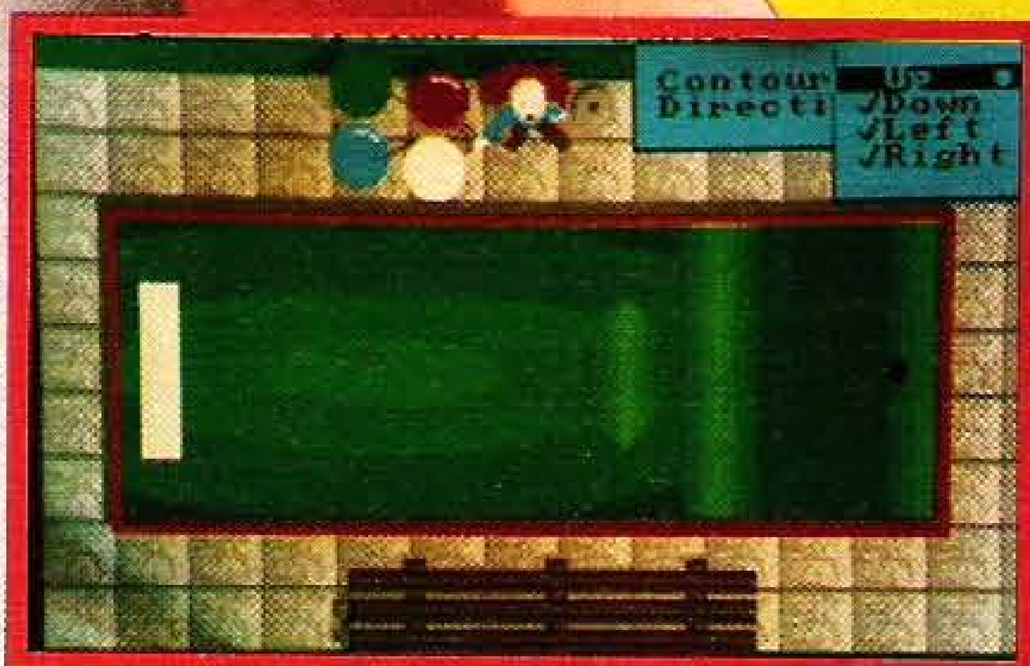
„Ronnie" auf dem ST

MINI GOLF

Carsten Borgmeier (ST-Computer):
„Ein süchtigmachendes Golf-Spiel das die Maus zum Glühen bringt."

Matthias Siegk (ASM): „Wie mit den Augen eines Adlers."

Commodore Magazine (USA) „MINI-GOLF ist absolut fantastisch."

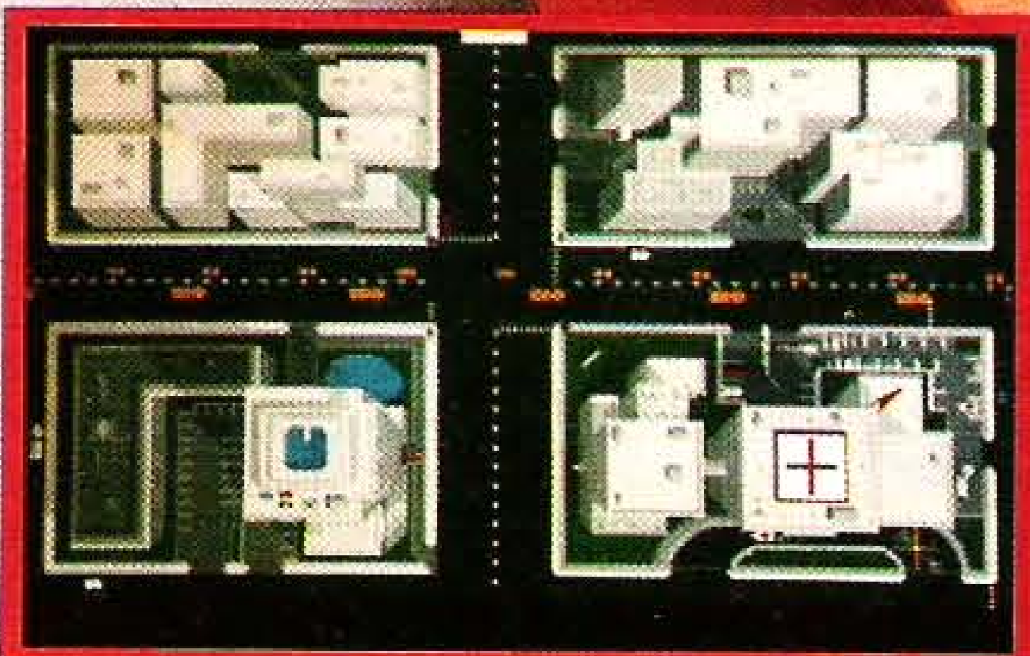


ATARI ST

AMIGA
ATARI ST
C 64 DISC/CASS



AMIGA



AMIGA



Exklusiv-Vertrieb durch Ariolasoft



ATARI ST

Ein ultimatives Spiel

Programm: ULTIMA V, **System:** C-64 (getestet), Apple, IBM-PC, Atari ST, Amiga, **Preis:** ca. 70,- DM (je nach System), **Hersteller:** Origin Systems, USA, **Muster von:** Soft- u. Hardwarehaus Bornemann, Kurt-Schumacher-Str. 60, 6100 Darmstadt 13, Tel. 06151/595113

Es ist soweit! Nach langem Warten auf die hierzulande heiß ersehnte C-64-Version von **ULTIMA V**, werden die geduldigen Rollenspieler doch noch belohnt. Rund 2 Jahre benötigte Richard Garriott mit seinem Team, um dieses neue Epos zu schaffen. Dennoch, das Warten hat sich gelohnt. Im Vorfeld gab es ja schon die verschiedensten Spekulationen und Informationen zum Spiel, welche hier in diesem Test überprüft und auf ihren Wahrheitsgehalt hin untersucht werden.

ULTIMA V ist in der Tat etwa doppelt so umfangreich wie der Vorgänger ULTIMA IV. Das erkennt man sowohl an der Anzahl der mitgelieferten Disketten (4 doppelseitige Disks) als auch an der grafischen Präsenz des Programms.

Die Hintergrundstory führt aus, daß ein gewisser „Blackthorne" in Britannia die Regierungsgeschäfte just in dem Moment übernahm, als Lord British von einer Expedition in unerforschte Dungeons nicht mehr zurückkehrte. Dieser „Blackthorne" ist zwar auch ein „Avatar", aber einer von der unangenehmsten Sorte! Jeder Verstoß gegen die „Principles" der Menschlichkeit und Brüderlichkeit wird durch ihn und seinen Regierungsapparat strengstens geahndet (jeder, der seine Ehre verliert, soll sich selbst töten; jeder, der nicht mindestens die Hälfte seines Einkommens den Armen gibt, soll selbst zu den Bettlern gehören – usw.) Dies sind natürlich unhaltbare Zustände, und so ist es kein Wunder, daß Sie als alter „Avatar-Veteran" aus früheren „Ultima-Zeiten" wieder in das geheimnisvolle Land zurückkehren müssen, um Ihren Freunden dort aus der Patsche zu helfen.

Auf dem Weg über den Ring der Steine in Ihrer Nachbarschaft materialisieren Sie kurz danach wieder in Britannia. Doch irgendetwas stimmt hier nicht mehr. Eine spürbare Kälte liegt über dem Land, und die Präsenz einer dunklen Macht kommt Ihnen zu Bewußtsein. Dennoch, ein Freund aus alten Zeiten, „Shamino", erwartet Sie, um Ihnen den Grund Ihrer Rückkehr zu erklären. Plötzlich erscheinen auf der Lichtung drei sonderbare Schattenwesen, die „Shadowlord's". Diese verwunden Shamino schwer, und nur Ihr „Ankh-Symbol" hindert die Wesen daran, Sie zu töten. Shamino führt Sie in das Haus „Iolos'", einem anderen ehemaligen Weggefährten. Hier erzählen beide die ganze Geschichte und den Hintergrund zum neuen Abenteuer. Jetzt liegt es an Ihnen, auch den Problemen und Herausforderungen in Britannia zu begegnen.

ULTIMA V hat viele der Inhalte aus ULTIMA IV übernommen. Genau wie beim Vorgänger ziehen Sie mit maximal sechs Leuten durchs Land und lauschen den Geschichten der Einwohner, um der Lösung des Rätsels näher zu kommen. Ein Unterschied liegt darin, daß Sie nun mehr Charaktere, die mit Ihnen durchs Land ziehen wollen, finden, als Sie tatsächlich in Ihrer Party unterbringen können. Hier heißt es eben, für den richtigen Zweck den passenden Mitstreiter auszuwählen. Die über 200 Personen, die Ihnen im Spiel begegnen können, sind im neuen Programm viel gesprächiger und erzählen beim passenden Stichwort etwa doppelt soviel wie in ULTIMA IV.

Hier liegt auch wieder der Schlüssel zum Erfolg, denn Sie müssen sich die Erfahrungen und das Wissen der Bewohner Britannias zunutze machen. Jedes Gebäude, Schloß, Haus, Leuchtturm usw. hat nun viele neue Details erhalten. Es gibt Fässer, Kamine, Teppiche, Krüge, gedeckte Tische, Truhen, Springbrunnen, Klaviere und mehr, die alle einem bestimmten Zweck dienen. Es kann also gut sein, daß der „Schlüssel zum nächsten Rätsel" in einem Schrank oder einer Kiste verborgen ist und nur darauf wartet, von Ihnen entdeckt zu werden. Überprüfen Sie auch die unscheinbarsten Gegenstände, und lassen Sie sich überraschen, was u. U. darin verborgen ist.

Bestandteil des Spiels sind auch wieder die Schreine mit ihren passenden Mantras. Hier erfahren Sie bei der Meditation schon mal etwas über eine neue Aufgabe, genauso wie Sie auch durch die Ausführungen der Bewohner immer auf dem Weg zu einem bestimmten Ziel sind. Hier liegt zweifellos die große Stärke von ULTIMA V! Es wird nie langweilig, weil hinter jeder Ecke oder neuen Etage eines Gebäudes wieder eine Überraschung wartet. Man ist also ständig damit beschäftigt, den Wahrheitsgehalt einer alten Information, die man durch einen bestimmten Charakter erhielt, zu überprüfen und dann wieder gegen einen neuen Stein aus dem großen Puzzle einzutauschen. Mir ist eigentlich bisher nur ein anderes Rollenspiel bekannt, welches eine ähnlich dichte Atmosphäre schaffen kann wie ULTIMA V – nämlich *Pool of Radiance.*

Der magische Inhalt von „U5" ist auch überarbeitet worden, denn jetzt muß man für einen Zauberspruch mehrere Silben zusammenfügen, um ihn richtig anzuwenden. Die Kräuter zu den Sprüchen kann man auch hier nicht alle in speziellen Shops bekommen, sondern man muß sie teilweise in der Wildnis suchen. Zusätzlich gibt es auch einige neue „Spells", mit denen man auch z. B. Dämonen beschwören kann! Die Dungeons in Britannia sind alle (?) mit massiven Steinblöcken versiegelt, damit die böse Brut an Monstern nicht ans Tageslicht gerät. Dennoch sind hin und wieder auch bei längeren Exkursionen durchs Land verschiedene Unholde zu finden. Eine Höhle muß also doch noch offen sein!? Aber auch die übrigen Dungeons sind nach Ausrufen des richtigen Zauberwortes wieder zu öffnen. Nur diese Worte muß man erst mal erfahren (Sesam öffne dich, funktioniert nicht!).

Tatsächlich hat Richard Garriott auch nicht übertrieben, als er ankündigte, daß alle Dungeons völlig neu gestaltet wurden. Besonders gelungen finde ich die Verliese, die wie richtige Tropfsteinhöhlen aussehen und bei denen hin und wieder sogar mal Wasser von den Decken tropft und mit einem passenden Soundeffekt auf den Boden platscht. Auch die Monsterdarstellungen in den Dungeons sind um 100% verbessert worden. Man sieht sie schon von weitem und bemerkt genau, wie sie sich allmählich auf die Party zubewegen. Wirklich beeindruckend!

Ein wichtiger Aspekt im Spiel ist wiederum die Art der Fortbewegung. Zu Beginn ist dies nur zu Fuß, später dann auch mit dem Pferd, dem Schiff oder sogar mit einem fliegenden Teppich möglich. Vergleichen Sie die Händlerpreise für alle Warengruppen – es lohnt sich!

Bevor ich noch einige Tips und Tricks zum Programmverlauf verrate, hier erst mal die Bewertung.

Die Grafik ist wesentlich besser als bei ULTIMA IV und bietet viele neue Details, die auch für den Spielwitz verantwortlich sind. Hervorragend gestaltet sind die Dungeons und die dort hausenden Monster. Beim strategischen Kampf sind auch





Fotos (3): C-64

in neuem Gewand!

neue Details hinzugekommen. Man kann jetzt mit einem Fadenkreuz in acht Richtungen auf den Gegner zielen, und auch die Gegenstände, die man in den Schatzkisten der Monster findet, werden einzeln der Reihe nach sichtbar. Hier hat man sich vieles einfallen lassen, um die Spielatmosphäre zu heben. Alle Lanschaftsteile sind ebenfalls in sich fließender gestaltet worden. Die Küstenstreifen gehen nun allmählich ineinander über, und auch die Flüsse verlaufen mittlerweile nicht mehr rechtwinklig um die Ecke, sondern in geschwungenen Formen. Es gibt viele neue Details in der Wildnis zu sehen. Fester Bestandteil im Programm ist auch die Runenschrift, die einen oftmals dazu auffordert im Handbuch nachzublättern, um übersetzen zu können. Leider muß ich hier wohl den einzigen Minuspunkt (neben der langsamen Ladezeit) aufzeigen: Die grafische Darstellung der Runen ist mitunter ungenügend. Viele Zeichen ähneln sich ein wenig, und man muß schon einige Fantasie haben, um aus dem Handbuch die richtige Übersetzung zu entnehmen. Hier gibt es schon mal Mißverständnisse,



sich allmählich zurück an den heimischen Herd und gehen, wenn es entsprechend spät ist, auch zu Bett, um den wohlverdienten Schlaf zu finden. Die Stadttore werden heruntergelassen, und das Dorf liegt in tiefem Schlaf. Natürlich schlafen nicht alle Personen – manche nachtwandeln oder gehen irgendwelchen dunklen Geschäften nach. Auch die Mitglieder der Party müssen sich hin und wieder ausruhen, um Verletzungen zu überwinden. Dies kann man in der Stadt nur in einem eigenen Bett (aus fremden Betten wird man einfach irgendwann wieder rausgeworfen) oder in der Wildnis an jeder Stelle. Hier hält dann irgendwer Wache, um unangenehme Überfälle durch Monster rechtzeitig zu melden. Bedenkt man insgesamt, wieviel Arbeit in dieses Programm investiert wurde und daß man mehr als 1 Megabyte Umfang mit ausführlichen Begleitbüchern, toller Stofflandkarte und heiligem Münzsymbol als Spiel erhält, so ist das Preis/Leistungsverhältnis mehr als in Ordnung. Ich finde, daß ULTIMA V meine Erwartungen voll erfüllt hat und vor allem für eine sehr lange Zeit interessant

ben! Man stirbt zwar nicht sofort und wird auch von einem Geist wieder zum Leben erweckt, doch gibt's dabei erhebliche Einbußen bei den Hitpoints, und man verliert eine Erfahrungsstufe. Begeben Sie sich lieber öfter in der Wildnis zur Ruhe und schlafen mal für 9 Stunden. Dabei ist es ratsam, den Abenteurer Wache schieben zu lassen, der noch die meisten Hitpoints hat, damit wenigstens die anderen sich erholen können. Legen Sie sich außer der Original-Britannia-Disk zusätzlich noch eine doppelte Spielstandspeicherdiskette an, da auf jeder Seite nur ein Spielstand abgespeichert werden kann. Speichern Sie nach jedem größeren Fortschritt im Spielverlauf einmal ab. Niemals den „Save-Befehl" erteilen, wenn brenzlige Situationen noch nicht ganz bereinigt sind.

sich oftmals Geheimtüren verbergen. Auch Kamine blockieren manchmal Geheimgänge oder unbekannte Räume. Dekken Sie sich immer reichlich mit magischen Kräutern und Nahrung ein, dies ist lebensnotwendig! Probieren Sie alle magischen Gegenstände, die Sie finden, gründlich aus, um Ihren Sinn und Zweck festzustellen (vorher abspeichern!) – hierbei gibt es einige tolle Hilfsmittel. Zu Beginn sind die wichtigsten Zaubersprüche „An Nox", um Vergiftungen zu heilen, „Mani", um verlorene Hitpoints wiederzugewinnen, und „An Xen Corp", um übermächtige Skeletthorden abzuwehren.

Wenn Sie eine Stadt betreten und gleich zu Beginn ein angsteinflößendes Geräusch vernehmen, dann können Sie davon ausgehen, daß ein mächtiger „Shadowlord" im Norden



»ULTIMA V – ein Rollenspiel der Extraklasse, das Spannung und Unterhaltung garantiert!«

wenn es darum geht, ein richtiges Paßwort zu notieren. Ist man sich nicht ganz sicher, so sollte man ruhig mal zwei Deutungen des Wortes aufschreiben, um später nicht einen Fehler zu begehen. Das Vokabular ist durch Tastatur-Kommandos ersetzt worden. Dennoch bietet ULTIMA V eine große Bandbreite an Wörtern, die bei Gesprächen mit den Bewohnern eingegeben werden können.

Die Atmosphäre im Spiel wird maßgeblich durch die Vielzahl der Einwohner und ihrer besonderen Verhaltensweisen beeinflußt. Es ist wie in einer anderen Welt, wenn man ULTIMA V spielt. Viele menschliche Eigenarten und Besonderheiten hat man hier zusammengefügt. Es gibt den Tag und die Nacht wie auch Phasen des Schaffens und der Ruhe bei den verschiedenen Personen. Wird es dunkel, verringert sich zwangsläufig auch die Sichtweite der Spielfiguren. Bürger begeben

und abwechslungsreich bleibt. Wer Interesse an „Fantasy-Rollenspielen" hat, der darf an ULTIMA V nicht vorbeigehen! Zum Schluß noch einige Tips, die vor allem den Spielstart erleichtern: Falls möglich übernehmen Sie Ihren ULTIMA-IV-Veteran. Dieser wird zwar um einiges „abgespeckt", hat aber gegenüber den anderen Mitspielern immer noch einige Vorteile, was Hitpoints und magische Fähigkeiten angeht.

Versuchen Sie Ihre Mitspieler optimal auszurüsten. Es gibt viele Unterschiede bei Waffen und Rüstungen, die sich auch später entsprechend im Spielverlauf auswirken. Begeben Sie sich nach Verlassen von „Iolos Hut" direkt nach Südosten zum „Castle Britannia". Besuchen Sie West-Britannia, wenn Sie nichts mehr zu essen haben, plündern Sie mit „get" dort die Gemüsefelder. Die Farmer werden es Ihnen verzeihen. Versuchen Sie möglichst zu überle-

Zu Beginn ist es wichtig, erstmal zu Geld und damit auch zu besseren Ausrüstungsgegenständen zu kommen. Versuchen Sie sich bei den Monstern erstmal an den Trollen, die häufig unter den Brücken lauern. Mit Druck auf die „Space-Taste" fordert man diese auf der Brükke heraus (gelingt nicht immer). Gehen Sie im Kampf taktisch geschickt vor, und stellen Sie den Abenteurer mit der durchschlagskräftigsten Waffe nach vorne und die Charaktere mit der geringsten Hitpointzahl nach hinten. Diese können dort mit Schleudern bewaffnet auch Ihren Kampfbeitrag leisten.

Kräftige Freunde oder Weggefährten findet man in Yew (jaana), New Magincia (Katrina) sowie Buccaneers Den (Geoffrey). In den Städten gibt es viel zu entdecken. Untersuchen Sie auch den unscheinbarsten Gegenstand (Baumstümpfe, Fässer, Betten, Schränke) oder auch die Wände, hinter denen

auf Sie wartet. Legen Sie sich niemals mit Ihm an, denn er ist für Sie zu Beginn (und auch im fortgeschrittenerem Spielverlauf erst mal tabu). Um hinter das Geheimnis dieser Schattenwesen zu gelangen, suchen Sie im Südosten von Lock Lake die Hütte des Dämonen. Er gibt Ihnen wichtige Hinweise auf das Stichwort „Shard's".

Kaufen Sie die Schiffe, die Sie benötigen, nur in East-Britannia; dort sind sie am billigsten.

So, das wärs für's erste – den Rest müssen Sie schon selbst herausfinden. Ich wünsche viele Stunden aufregender Unterhaltung bei einem Rollenspiel der Extraklasse!

Uwe Winkelkötter

Grafik:	**10**
Vokabular:	**Tastaturkommandos**
Story:	**10**
Atmosphäre:	**11**
Preis/Leistung:	**10**

NACH „BARD'S TALE" NUN „MARS' TALE"?

Programm: Mars Saga, **System:** C-64, **Preis:** ca. 65 Mark (Disc.), **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** Electronic Arts, Slough, England.

Man wird es kaum glauben, aber neben den *Bard's Tale*-Klassikern hat **ELECTRONIC ARTS** noch ein wenig mehr an guten Rollenspielen zu bieten. Eines der neuesten Produkte von dem bekannten amerikanischen Hersteller ist **MARS SAGA**, ein, wie der Name schon vermuten läßt, eher futuristisch angehauchtes Rollenspiel. Dementsprechend fiel auch die zum Spiel gehörige Story aus: Wir schreiben das Jahr 2055. Endlich gelang es der Menschheit, die ersten Kolonien auf dem Mars zu errichten, deren einziger Zweck die Ausbeutung der riesigen Bodenschätze des Planeten ist. Um die Minen überhaupt bewirtschaften zu können, wird eine große Zahl Sträflinge zum Arbeitsdienst auf dem Mars herangezogen. Die neuen Besitzungen der Menschheit stellen also nichts anderes als Sträflingskolonien dar. Das einzige Problem ist nur, daß Sie, Tom Jetland, zur Zeit ohne eine müde Mark auf dem Mars dahinvegetieren, so daß sie sich der Abwechslung und vor allem des Geldes wegen zur Lösung eines kleineren Problemchen haben überreden lassen.

Neben den drei ursprünglichen Städten Primus, Progency und Parallax baute man bald noch eine vierte Stadt: Proscenium. Doch schon nach kurzer Zeit brach aus unerklärlichen Gründen jeglicher Kontakt zu der neuen Siedlung ab. Ihre Aufgabe besteht nun darin, die Ursachen für dieses Geschehen herauszufinden. Soweit die Vorgeschichte zu MARS SAGA. Beim Öffnen der Verpackung dieses Fantasy Role Plays fielen mir sogleich das in Englisch gehaltene, gut 20 Seiten starke Handbuch, nur eine Diskette, das „Coderädchen" und zu guter Letzt die Werbung für das Lösungsheft zu diesem Spiel entgegen. Also, schnell die Diskette vom Boden ins Laufwerk, denn dann heißt es mal wieder, sich an dem ELECTRONIC-ARTS-Ladeverfahren zu laben. Kuuuurze Zeit später erscheint auch schon das Titelbild auf dem Screen, was zudem noch von einigen zarten Klängen unterlegt wird, wonach ein Demo des Spieles folgt, um so erst einmal ein wenig reinschnuppern zu können. Auf Tastendruck gelangt man in das eigentliche Hauptmenü der MARS SAGA. Die erste Aktion besteht nun darin, sich eine eigene Spielerdisk zu kreieren, was zahlreiche Minuten in Anspruch nimmt, da fast eine ganze Diskettenseite kopiert werden muß. Seltsamerweise muß das Programm nach dem Kopiervorgang erneut eingeladen werden (Betrug). Hat man diese erste Hürde erfolgreich genommen, steht dem Spielbeginn nichts mehr im Wege.

Wieder einige Ladesekunden später findet man sich schon in Primus in einer der unzähligen Bars wieder. Bars oder ähnliche Örtlichkeiten bieten sich dazu an, Mitglieder für die eigene Party zu finden, mit der sich Aufgaben natürlich leichter lösen lassen. Anfangs ist das Interesse an einem (noch) nicht all zu groß, so daß man in der ersten Zeit auch nur eine Person verpflichten kann. Bevor jedoch die Entscheidung getroffen wird, sollte man unter den wenigen Interessenten, die natürlich verschiedene Eigenschaften und Fähigkeiten aufweisen, den Begabtesten herausfischen. Empfehlenswert sind all diejenigen, deren kämpferische Fähigkeiten breitgefächert sind, da man gerade in der Anfangsphase oft attackiert wird. Erst zu einem späteren Zeitpunkt werden Spezialisten benötigt. In der Bar wird einem sogleich der erste Auftrag angeboten, der einem bei Erfüllung einiges an Geld einbringen kann, mit dem der Spieler nicht gerade gut besetzt ist. So sollte sich das Team gleich auf den Weg zum Auftraggeber machen, um den Auftrag überhaupt zu bekommen.

All dies hat natürlich herzlich wenig mit dem eigentlichen Rätsel zu tun. Stattdessen sind die ersten Stunden davon geprägt, die Stadt zu erkunden, dabei seine Party zu vervollständigen und die Fähigkeiten der einzelnen Mitglieder auszutrainieren.

Der Bildschirmaufbau zeugt von einer durchdachten und übersichtlichen Gestaltung. Die obere Hälfte des Screens nehmen zwei Windows ein, die dem Spieler Auskunft über die nähere Umgegend geben, zum einen in einer nett gemachten 3D-Perspektive und zum anderen mittels einer kleinen Karte der Gegend, auf der alle Lokalitäten eingezeichnet sind. Unter diesen beiden Fenstern befinden sich die Namen der Partymitglieder und deren „vital statistics" (Kraft, Flinkheit, Stehvermögen, Gesundheit etc.). Im unteren Bildschirmdrittel kann der Spieler allerlei zum Spiel gehörige Mitteilungen entnehmen. Neben Informationen werden in diesem Messagewindow auch einzelne Befehle etc. aufgelistet.

Die Steuerung kann sowohl über Joystick als auch über Tastatur erfolgen. Auf Druck des Feuerknopfs gelangt man in das Spielmenü, das die eigentlichen Befehle beinhaltet. Diese lassen sich komfortabel mittels Rollbalken auswählen, so daß man bei Benutzung des Joysticks nahezu gänzlich auf die Tastatur verzichten kann. Die Grafiken, die einem während des Spieles geboten werden, sind mehr als nur guter Durchschnitt. Besonders Liebe zum Detail und die teilweise vorhandene Animation zeichnen diese aus und lassen so das Spielen zu einem Genuß werden. Ebenso legte man bei der Darstellung der Karte, die bei der Erkundung der Stadt und später auf der Planetenoberfläche laufend erweitert wird, viel Wert auf Feinheiten, so daß man dieser auch allerhand an Informationen entnehmen kann.

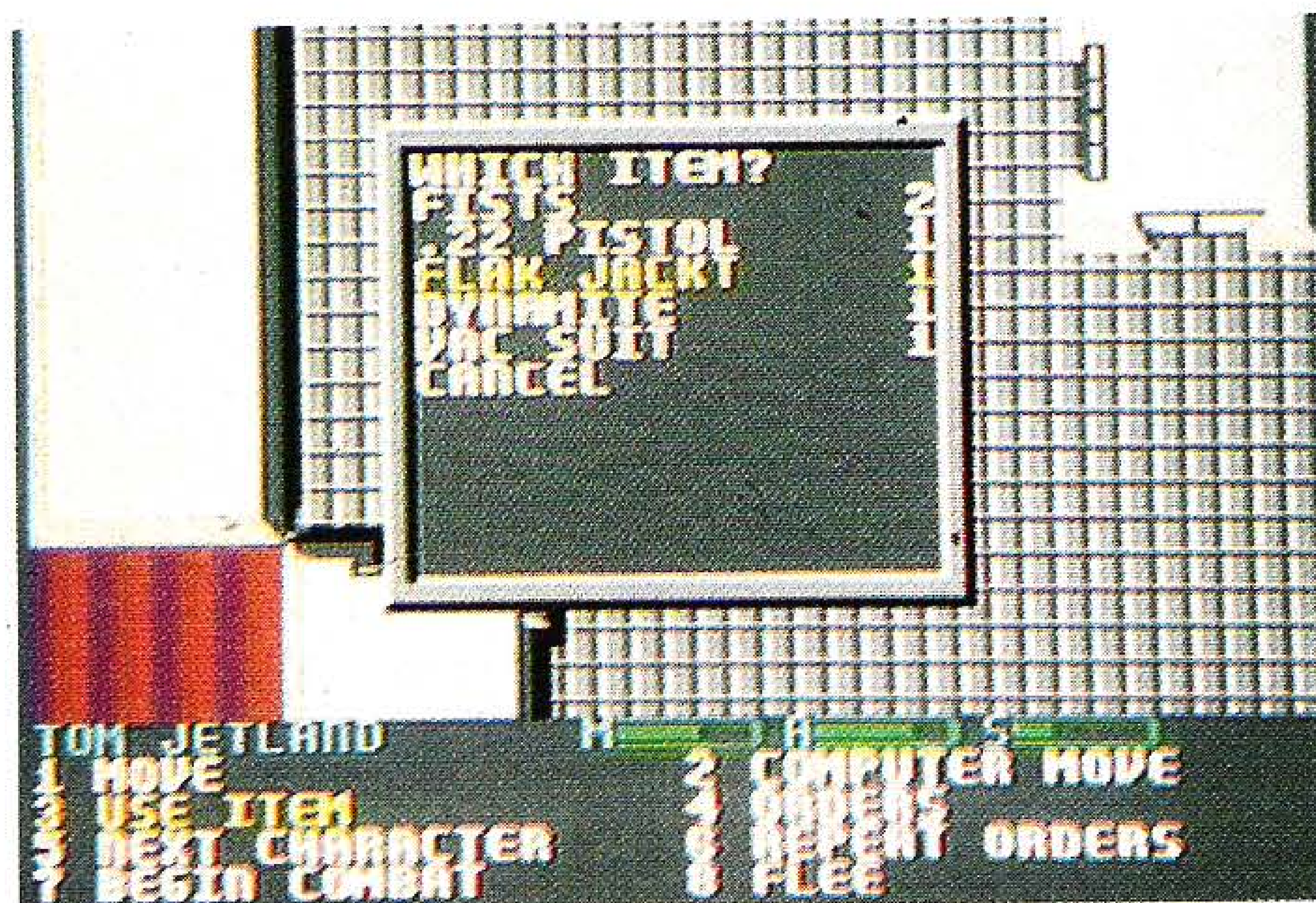


Foto: C-64-Version

Vielleicht kurz ein Wort zu dem schon erwähnten „Coderädchen". Glücklicherweise wird es nur benötigt, wenn man mittels Fahrstuhl eine Stadt verlassen will, wodurch sich das nervige Drehen in Grenzen hält. Nahezu optimal wurde auch die Vorgehensweise während eines Kampfes gestaltet, da unerfahrene Spieler fast dieselben Chancen wie Profis haben. Diese können nämlich auf die Hilfe des Computers zurückgreifen, der freudig die einzelnen Partymitglieder dirigiert. Erfahrenere Spieler können ihrerseits auf „Handsteuerung" umschalten, was selbstverständlich viel mehr Spaß bringt. Im Gegensatz zu manch anderem Rollenspiel fallen die Kämpfe jedoch nicht zu schwer aus, sind die Gegner zumindest zu Beginn nicht sehr kampferfahren. Aber auch so hat MARS SAGA einiges zu bieten. Vor allem in den Städten gibt es endlose Möglichkeiten der Betätigung. Angefangen mit dem kriminellen Hacken in den städtischen Computersystemen, wozu allerdings ein echter Spezialist vonnöten ist, bis zu längeren Casinotrips sind hier keine Grenzen gesetzt.

In speziellen Trainingscamps oder Universitäten lassen sich die physischen und geistigen Fähigkeiten der Mitstreiter verbessern, was aber nur von Zeit zu Zeit möglich ist. MARS SAGA bietet dem Rollenspielfan ein breites Betätigungsfeld. Bis man überhaupt die ersten Informationen über das Rätsel erhält, vergeht schon einige Zeit, die von zahlreichen Kämpfen und anderen Aktivitäten geprägt ist. Die Vielfalt, die einem geboten wird, läßt gar nicht erst Langeweile aufkommen. Vielmehr wird die Motivation durch saubere Grafiken und eine durchdachte Steuerung noch gesteigert.

Kurzum: Mit diesem Programm hat ELECTRONIC ARTS mal wieder etwas ganz Exzellentes fabriziert oder mit anderen Worten, MARS SAGA ist genau die richtige Abwechslung nach einem nervenaufreibenden *Bard's Tale*-Spielchen.

Torsten Blum

Grafik	9
Sound	6
Story	7
Steuerung	8
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	7

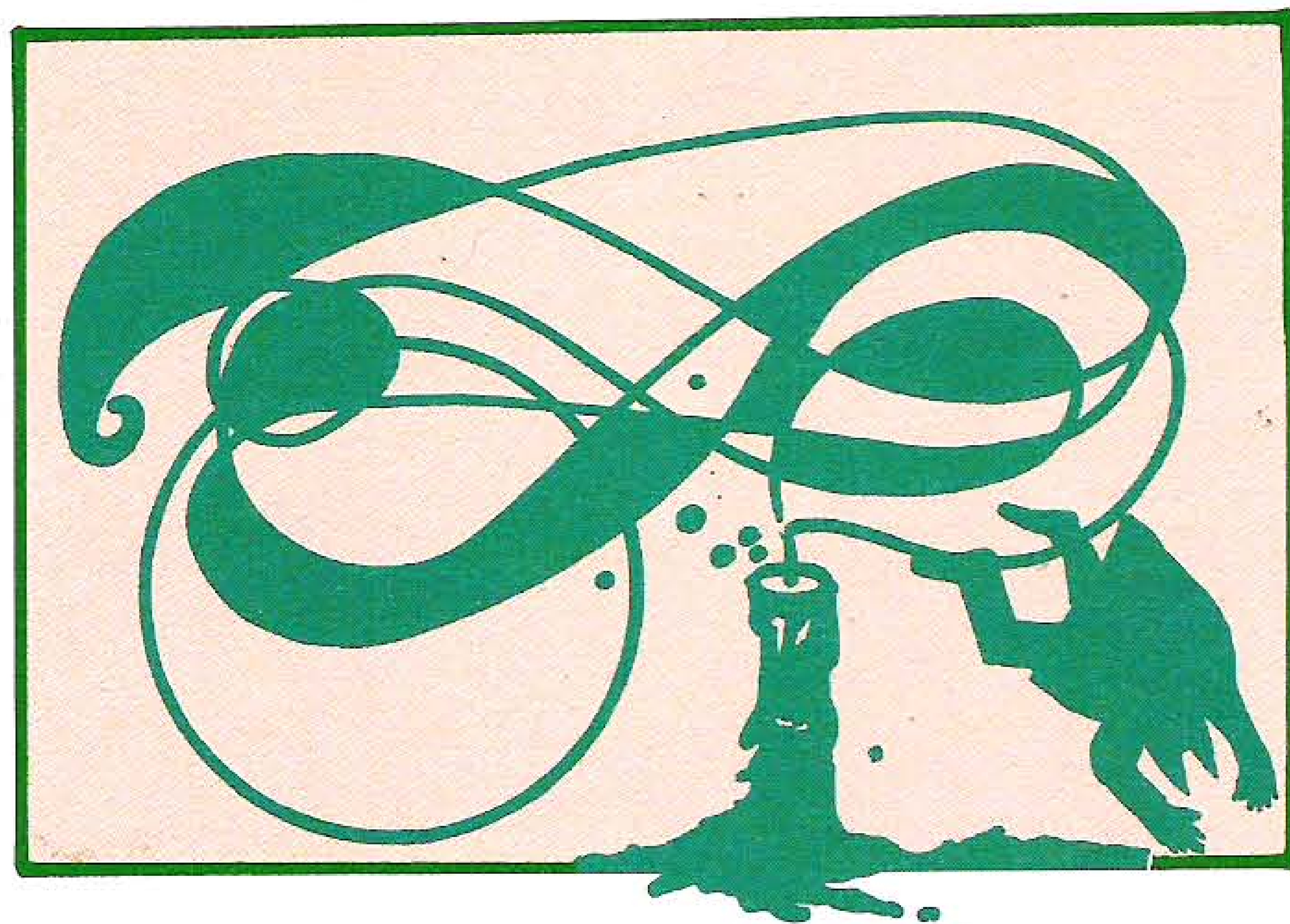


Ultima à la Electronic Arts, oder:

Leben & gestorben werden!

Programm: Deathlord, **System:** C-64, Apple II, **Preis:** ca. 50-60 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** Electronic Arts, England

Daß **ELECTRONIC ARTS** schon etwas länger darauf gekommen ist, wieviel Geld man mit guten Rollenspielen für Heimcomputer machen kann, hat wohl ein jeder schon bemerkt. Daß man dort aber auch Rollenspiele ohne *Interplay* (*Bard's Tale I-III*) machen kann, beweist das nun in Deutschland erscheinende **DEATHLORD**. Die Geschichte von *Deathlord* ist eine nicht unübliche: Die einst so friedliche Welt Lorn ist von üblen Gestalten nur so überschwemmt worden. Der nun etwas in Bedrängnis geratene Herrscher von Kodan, so der Name eines Kontinentes dieser Welt, gibt einem den Auftrag, die Quelle des Übels zu suchen und Frieden zurück nach Lorn zu bringen. Dafür gibt's natürlich eine fantastische Belohnung, aber das ist man ja gewohnt. Der Packung, die übrigens mit einem ziemlich chaotischen Titelbild versehen ist, liegen die übrigen Materialien bei: Zwei Disketten, ein wie immer englisches Anleitungsheft, Systemrefenzkarte, Garantiekarte und eine Werbung für das *Hint Book*, mit dessen Hilfe man das Spiel natürlich erheblich schneller lösen kann.



Entnehmen wir der Packung also alles, was wichtig ist, nämlich die Disks, die Anleitung und die Referenzkarte. Nach relativ kurzem Anladen der *Boot Disk* erscheint das für ELECTRONIC ARTS inzwischen übliche Menu: Man kann entweder Kopien der Originaldisketten anfertigen, was man auf jeden Fall tun sollte, da man das Programm sonst überhaupt nicht spielen kann; es weigert sich schlicht, die Original-Scenario-Disk anzunehmen, oder sich der Erschaffung von Charakteren widmen, was anfangs recht oft der Fall sein wird, zumindest wenn es einem so ergeht, wie es mir ergangen ist. Die dritte und letzte Option lautet „Play a Game" und bedarf wohl keiner weiteren Erläuterung. Widmen wir uns also zuerst der Kopiererei: Wichtig ist es hierbei, eine sinnvolle Nebentätigkeit zu haben, wie z.B. das Lesen eines Buches, wenn man auch nicht ganz durchkommen wird. Dann lege man noch eine Platte mit entspannender Musik auf, und wenn die erste Seite abgelaufen ist, dann hat man wohl auch seine Kopien fertig, wie schön. Gehen wir nun über zur Erschaffung der Spielcharaktere, denn mit den abgespeicherten Exemplaren wird man sich kaum identifizieren können; zumindest namentlich. Und spätestens jetzt wird es einem mulmig, denn nun kommt so richtig zur Geltung, was man vorher nur als angenehmes Nebenbei empfunden hat: Das Spiel ist ziemlich fernöstlich angehaucht. Na gut, schaffen wir also eine Spielfigur: Welche der acht Rassen wollen wir nehmen? Einen Menschen, oder einen „Kobito"? Vielleicht einen „Obake"? Tja, die Lektüre der Anleitung ist absolut unerläßlich, wie man sieht. Glücklicherweise sind die Beschreibungen der Rassen und auch Charakterklassen in einem auch für „Ausländer" halbwegs verständlichen Englisch gehalten. Was gibt es denn so an Klassen? Nun, da wären die „Anasatsusha", „Genshi", „Ninja", „Yakuza", etc., etc. Wenn Ihr außer „Ninja" und vielleicht „Yakuza" nur „Bahnhof" verstanden habt, dann geht es Euch so, wie es mir beim ersten Lesen ging. Etwas unangenehm ist, daß es 16 Charakterklassen gibt, die man gegeneinander abwägen muß, um seine aus maximal sechs Charakteren bestehende Party zusammenstellen zu können. Hat man sich gerade mal was Schönes im Geiste zusammengefummelt, sieht man, daß eine andere Rasse für den einen oder anderen Charakter doch viel förderlicher wäre, und man kann das Konzept in den geistigen Mülleimer werfen. Allerdings bleibt so auch über längere Zeit (falls man mehrmals spielt) eine größere Spielvielfalt erhalten. Die Attribute der Charaktere sind nahezu gewöhnlich. Stärke, Ausdauer, Intelligenz, Geschicklichkeit und Ausstrahlung hat heutzutage beinahe jedes Rollenspiel, das etwas auf seinen Namen hält, zu bieten. Noch nicht gesehen habe ich die Attribute *Größe* (klar) und *Macht* (= Power = Zauberkraft). Die Gesinnung der Charaktere kann man – rassenbedingt – nicht immer frei wählen. Klar, daß man angeborene gute (sowas gibt's hier) und angeborene üble Charaktere nicht wild in einer Party zusammenwuseln kann. Naja. Das Geschlecht der Charaktere ist frei wählbar und hat keinen Einfluß auf den Spielverlauf. Als Hilfe bei der Erschaffung der Charaktere gehen einem zwei Seiten mit Tabellen zur Hand. Erfreulich bei der Erschaffung der Charaktere ist dies: Jede Klasse hat ihre eigene kleine Grafik. Hat man dies geschafft, kann man sich ins Spielgeschehen stürzen. Dieses sieht so aus: Rechts oben sieht man, auf dem Commodore in dunkelblau, d.h. schlecht lesbar, eine Uhr und eine Anzeige für Sonnenstand und Mondphase. Darunter der Name der Party. Wiederum hierunter kann man die Namen der einzelnen Partymitglieder und deren Hitpoints finden. Gehen wir weiter nach unten: Hier sehen wir noch die Ortsangabe und schließlich das Textfenster der Außenwelt.

Außenwelt will bedeuten, daß hier nur die für den Spieler bestimmten Textinformationen durchscrollen. In dem Fenster links von diesem sieht man schließlich und vorletztlich die Befehle noch einmal, die man so eingibt. Den größten Teil des Bildschirms nimmt jedoch die Karte in Anspruch, die den von *Ultima* und auch anderen Rollenspielen gewohnten *Top Down-View* auf das Geschehen zuläßt. Dieses läuft recht ähnlich zum bereits erwähntem *Ultima* ab. Man dackelt also mit seiner Party durch die Gegend und sieht dabei auch nur jeweils die Bildausschnitte, die man sehen würde, wenn man in der Landschaft stünde, eben so, wie es die Party tut. Dieser verworrene Satz will sagen, daß die Sicht durch Bäume, Berge, etc. versperrt wird, was ja ganz natürlich ist, zumindest überall dort, wo ich bisher gewesen bin. Das ganze Land ist natürlich mit Städten, Dungeons, Ruinen, etc. angefüllt, in denen mehr oder weniger freundliche Gesellen ihr Dasein fristen. Mit den Leuten kann man sich natürlich unterhalten, und so braucht es eine ganze Weile Zeit, bis man sich an den Umgang mit der doch recht reich belegten Tastatur gewöhnt hat. Mir, der ich einstmals *Bard's Tale* und ähnliche spielte, fiel dies nicht leicht. Hat man diese Eingewöhnungsphase aber erst hinter sich, erweist sich diese Steuerung als sehr zweckmäßig. Die Steuerung ist allerdings nicht das Einzige, an das man sich zu gewöhnen hat wenn man DEATHLORD spielen möchte. Schwieriger sind die vielen fernöstlichen Begriffe, die das Programm und auch die Anleitung (in der man aber glücklicherweise eine Tabelle mit deren Übersetzungen findet) verwenden. Wer weiß denn auf Anhieb, was ein (oder eine?) „Masakari" ist? Mit den Zaubersprüchen ist es dasselbe Dilemma. Die Namen der Sprüche muß man nämlich komplett eingeben. Da läßt man sich Dinge wie „Nasu" gern gefallen, was aber ist mit „Tsukakusu" oder „Kusamotsu"? Das hätte man besser lösen können, denn wer kann sich schon 84 solche Worte auf die Schnelle merken? Man kann aber damit leben. Ungewohnt fällt einem auch eine weiteres Detail des Programmes ins Auge: Man kann sich aus mehreren Befehlen „Makros" zusammensetzen. Das heißt, daß z.B. irgendeine Befehlsabfolge, die man immer wieder im Laufe des Spiels braucht, als ein solcher Makro abgelegt und auf Tastendruck quasi abgespult wird.

Abschließend möchte ich bemerken, daß es ungewohnt war, ein solches Spiel in der Mangel zu haben, aber eins kann ich gewiß sagen: Mein Appetit ist geweckt...

Ulrich Mühl

Grafik	**8**
Story	**8**
Vokabular	**Tasten**
Atmosphäre	**11**
Preis/Leistung	**10**



VerF.O.F.T. nochmal!

GREMLIN

Dieser Fluch wird einem bei dieser Science-Fiction-Handels-Action-Strategie-Simulation leicht über die Lippen kommen.
Mit einem geerbten, etwas klapprigen Raumschiff kleckert man durch Planetensysteme, um sich durch Handel seine Brötchen zu verdienen und Mitglied der Organisation der Weltraumhändler zu werden. Ein Haufen abgebrühter Experten, die auch Zoff mit Aliens nicht aus dem Weg gehen. Das gehört dazu! Klaro?
Eine Menge Spaß und Strategie auf dem Atari ST und AMIGA. Demnächst auch auf C 64 und Schneider.
Spitzenfoftware von Gremlin!

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

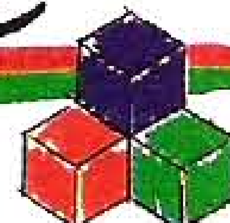
Name: __________

Straße: __________

PLZ: _____ Ort: _____

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft



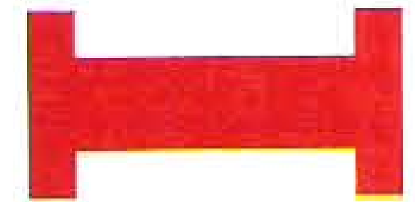
Das Programm

SECRET SERVICE

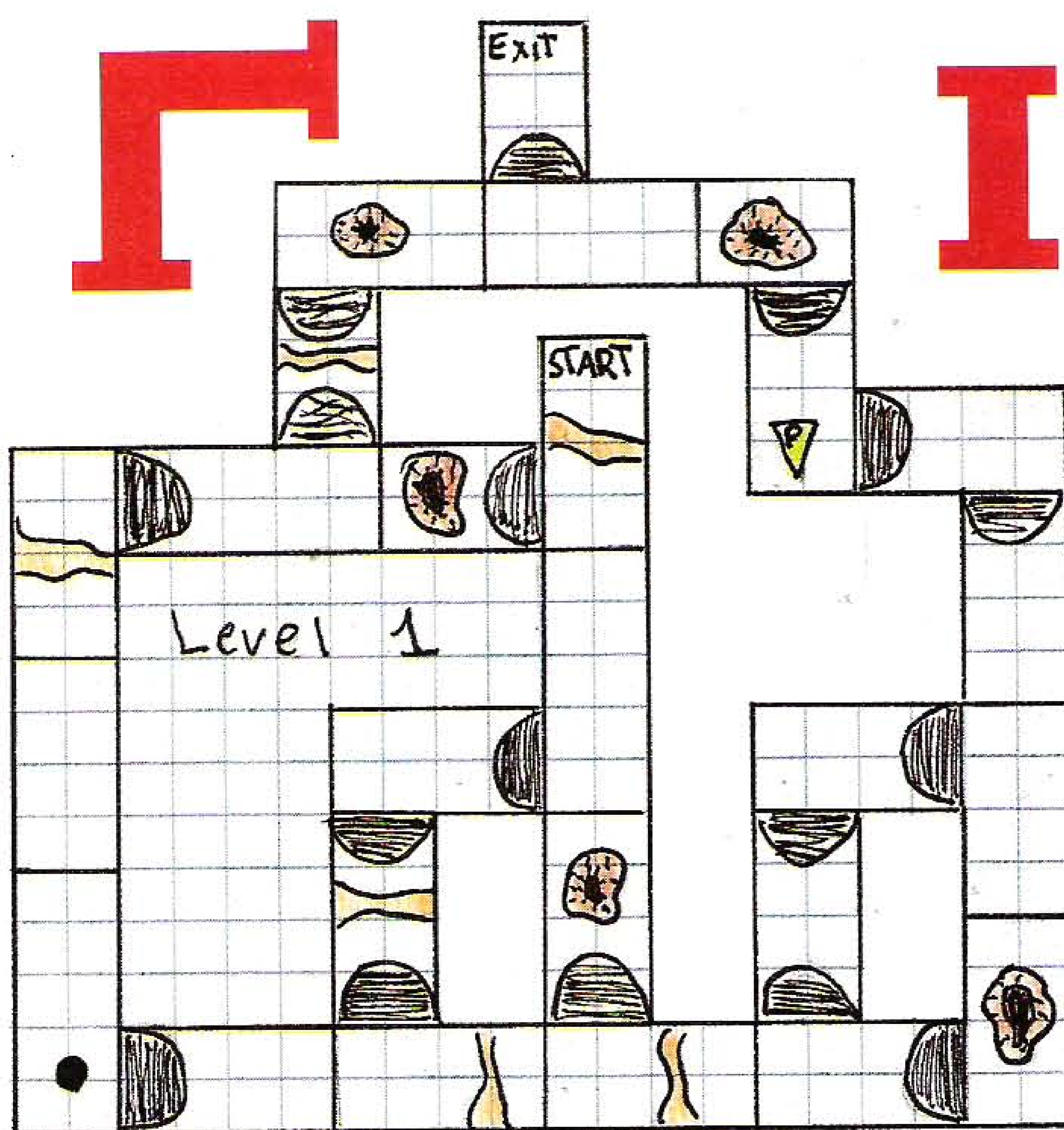
Hallöchen, liebe Leute!
Nicht nur, daß es inzwischen die Special Nr. 4 gibt, die trotz ihrer scheinbaren schlanken Linie einen ganzen Haufen Tips (etc.) enthält, nein, es kommt noch besser! Ab sofort gibt es die „ASM-Hotline", die Euch für Fragen aller Art zur Verfügung steht. Natürlich könnt Ihr uns über diesen Draht auch die neuesten Tips und Cheats rüberreichen oder eine Frage der Hint-Hunt beantworten, bzw. eine neue Frage stellen. Jedenfalls sind immer zwei Leutchen von uns für Euch da, und zwar jeden Mittwoch von 17 Uhr bis 20 Uhr unter diesen Rufnummern: 05651/30012 und 05651/30013. Also, ruft uns doch mal an! Und wenn Ihr das nicht wollt oder könnt oder dürft, schreibt uns! Die Adresse ist (wie immer) ASM, Secret Service (bzw. Hint Hunt), Postfach 870, 3440 Eschwege. Nun aber viel Vergnügen mit dem neuesten Secret Service!

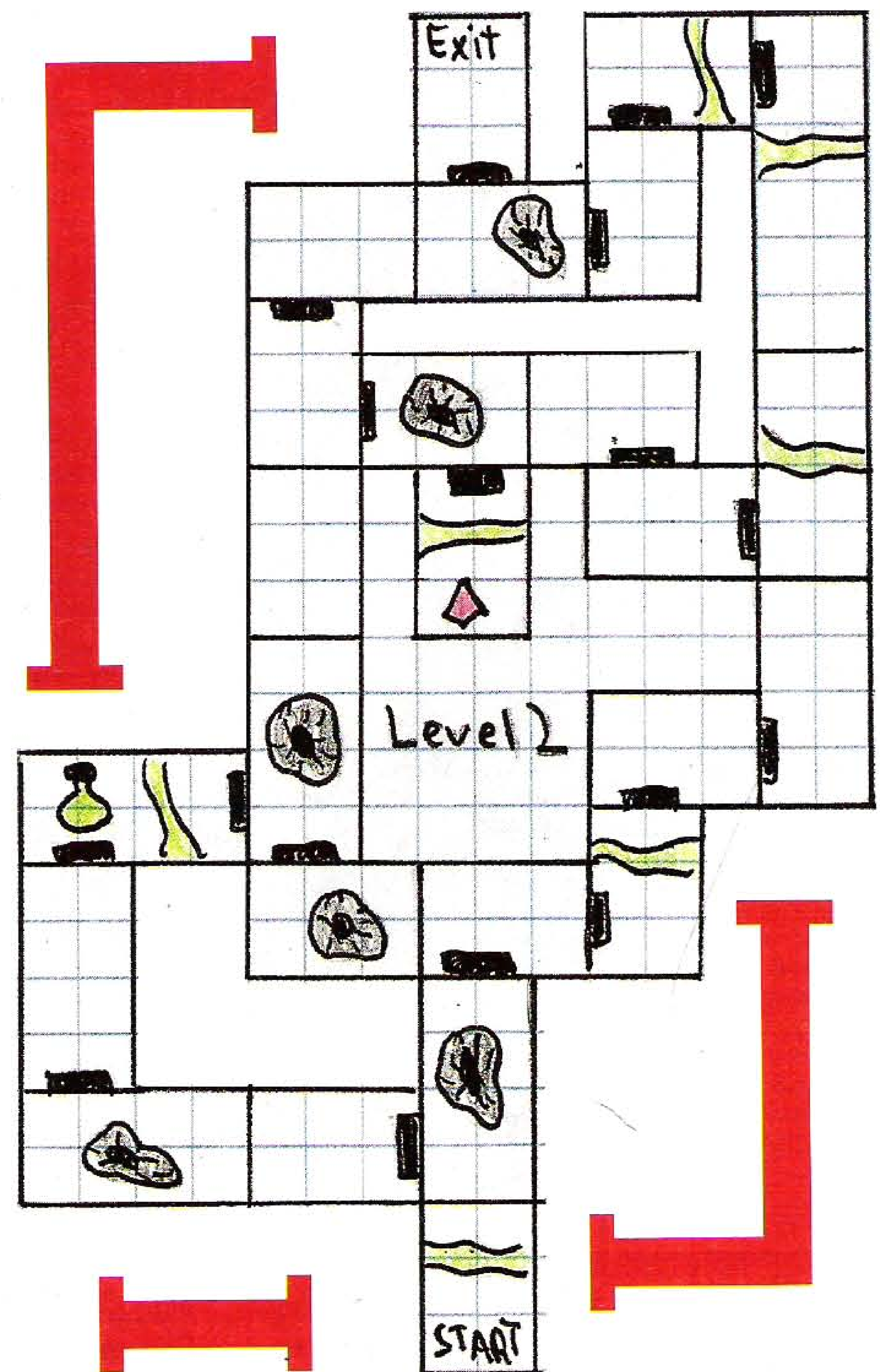


BARBARIAN II



Hier haben wir erstmal eine Karte der ersten drei Level von BARBARIAN II, noch vor einer möglichen Indizierung!





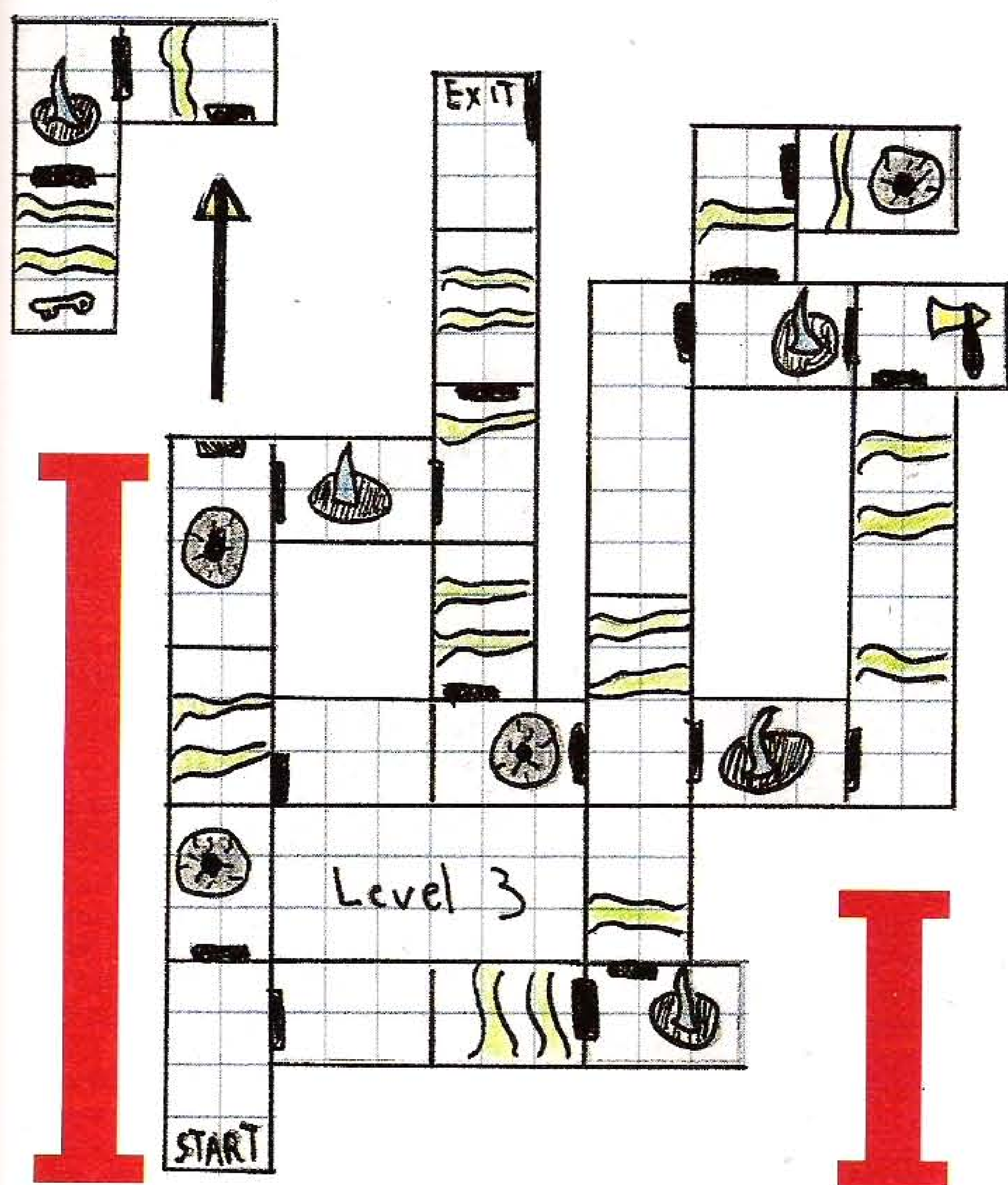
Cheats für **PUFFY'S SAGA** gefällig? Na denn: *F* kann man drücken, dann hat Puffy einen Flammenwerfer, *H*, und Puffy bekommt 2000 Zeiteinheiten dazu, *S*, und Puffy hüpft schneller. Drückt man auf *Help*, gibt's 'ne Überraschung, mit *Undo* ist er 'ne Runde weiter. Mit *M* schließlich gibt's noch eine Überraschung. Von CH Userware!

★★★★★★★★★★★★★★

Hat man ein Modul mit integriertem Monitor, hat man's gut. Dann kann man nämlich aus **CYBERNOID II** (C-64) heraus und in den Monitor springen, um folgende Änderungen anzubringen: Man gebe also die jeweilige Assembler-Startadresse ein und ändere dann, falls erforderlich, den folgenden Hex-Wert beliebig ab. a 07CE lda 04 (04 ist die Anzahl der Leben); a 4EF6 lda 01 (man hat unendlich viele Leben); a 5001 lda 00 (die komplette Kollisionsabfrage ist abgeschaltet); a 08DE lda 02 (nun ist man sofort gut bewaffnet); a 4551 lda FF (jetzt hat man schon nach dem ersten Aufsammeln eines *Cargos* einen ordentlichen *Cargo Value*; a 07E2 lda 00 (die 00 kann man bis auf 03 ändern; sie gibt den Startlevel an). Bei **BARBARIAN II** macht man es am besten so: a 8A71 lda 34 und a 936E lda 34 (nun hat man unendlich viele Leben zur Verfügung). Hallo Jan Derk!

Einen *goldigen* Tip für **POOL OF RADIANCE** gibt's hier schließlich noch: Zuerst kauft man sich für all sein Geld Weihwasser (gibt es bei *Items*), welches man komplett einem Charakter gibt (ca. 25 St.). Nun halbiert (?) man das Ganze so lange, bis man einen *Carpet* erhält, den man verkauft.





Alle Jahre wieder haben wir auch Tips für alle Atari XL-User. Auch diesmal: Das Codewort für **WHIRLINURD** heißt: IAMTHEHUNGRYDUDE. Bei **CRYSTAL RAIDER**: Im Anfangsbild drükke man Feuer und *Start* gleichzeitig. Von Benjamin Muschko.

★★★★★★★★★★★★★★

Und einen Tip für die **ANNALEN DER RÖMER**: Man kann den Untergang des Imperium Romanum, der normalerweise im Jahre 1075 n. Chr. eintritt, verhindern, und zwar so: Ab ca. 831 n. Chr. beschränkt man sich auf die Verteidigung von Italien, Narbonensis, Sardinia, Sicilia, der Alpen und Hispania. Ab etwa 1100 n. Chr. kommt eine relativ ruhige Zeit, in der die Möglichkeit besteht, das Römische Reich auszudehnen, nach Norden und Nordosten hin. Ausdehnung nach Afrika und Asien bedeutet den Untergang des Reiches. Es empfiehlt sich dabei eine Steuerrate von 1,1 bis 1,5.

★★★★★★★★★★★★★★

Praktikable Tips zu **HANSE** gibt's doch. Hier kommt gleich der erste: Ist man im Hafen von Lübeck, drückt man zweimal *Return*, und läßt dann erst die Schiffe reparieren. Zu dem Zeitpunkt, an dem man in die Georgenbrüderschaft aufgenommen wird (Fahne ganz oben), sollte man ca. 40-50 Schiffe sowie 80-100% seiner Anteile besitzen. Der Index liegt dann in etwa bei 685-850. Gleichzeitig sollte man bereits fünf Speicher in Lübeck sowie fünf Speicher in Bergen oder Nowgorod besitzen. Dann sollte man seinen gesamten Anteilsbestand verkaufen und weitere 40-50 Schiffe als Neubau in Auftrag geben. Die Lübecker Speicher müssen alle mit Salz gefüllt sein. Unter Berücksichtigung einer gewissen Barreserve sind vom Restgeld eigene Anteile zurückzukaufen. Diese Investition hat zur Folge, daß man nur je einen oder zwei Züge benötigt, um die nächste Stufe zu erreichen. Dabei sind dann alle 80-100 Schiffe zu den fünf Speichern in Bergen oder Nowgorod zu schicken – es kommen traumhafte Pelzladungen zurück! Für den Fall, daß sich schon mehrere Spieler im Senat befinden, sollte man erneut unter Verkauf der eigenen Anteile (die zwischenzeitlich natürlich fleißig zurückgekauft werden müssen) eine Investition von 15-30 Schiffen als Neubau tätigen. Dies hat die sofortige Ernennung zum Bürgermeister von Lübeck zur Folge. Ein kleiner Hinweis noch dazu: Bei solchem Vorgehen erfolgen keine Angriffe von Waldemar auf Bergen oder Nowgorod. Und alles von Peter H. Nietzschke!

★★★★★★★★★★★★★★

BARBARIAN II: Wie wär's, wenn man beim C-64 mal *run/stop* drückten würde?

★★★★★★★★★★★★★★

Bei **HYBRIS** auf dem Amiga kann man warten, bis das zweite Titelbild (Aufforderung, Feuer zu drücken, etc.) geladen worden ist, und dann „Space" drücken und staunen, mehr oder weniger. Von NSS.

★★★★★★★★★★★★★★

Folgendes Listing beschert einem bei **DENARIUS** auf dem C-64 unendliche Leben: *FOR A= 38218 TO 38220: POKE A,234: NEXT: SYS 6912*

★★★★★★★★★★★★★★

So, dann wollen wir Euch mal ein paar andere Tips für **PORTS OF CALL** geben. Diese stammen von Frank Iser aus Recklinghausen: Man sollte sich am Anfang einen High-Tech-Dampfer kaufen. Ein oder zwei Tage warten, dann bei ca. 11.3 Mio. Dollar zuschlagen, ohne weitere Hypotheken zu bezahlen. Dann kann man erstmal den normalen Frachtgeschäften nachgehen, bis man ca. 1.4 Mio. Dollar an Hypothek tilgen kann (Zum Handeln muß man mindestens 51% des Schiffs besitzen!). Ab dann kann das Schiff verkauft werden. Der An- und Verkauf kann schnell zu viel Geld verhelfen, denn der Schiffspreis ändert sich jeden Tag! Liegt der Verkaufspreis (max. 17 Mio.!) höher als der Kaufpreis, sollt man verkaufen. So erhandelt man sich erstmal einige Mio. Dollar. Die Schiffspreise haben in jedem Jahr dieselben Tendenzen: 1.-30. Woche: meist hohe Preise; 31.-35. Woche: meist sehr niedrige Preise; 36.-52. Woche: meist niedrige Preise. In der 31. bis 35. Woche sind die Preise meist so niedrig, daß man sein ganzes Vermögen in Schiffe investieren und ab der 1. Woche verkaufen sollte. Die größeren High-Tech-Schiffe sind sehr zu empfehlen, da sie wesentlich größere Frachtaufträge bekommen. Als Anfangshäfen sind Hamburg und Rotterdam zu empfehlen. Man sollte sich feste Strecken aussuchen, bei denen man in beiden Häfen gute Fracht bekommt (z.B. Hamburg – Hong Kong). Je höher die Schleppergebühr, desto komplizierter ist auch das Hafenbecken. Die Statuspunkte sind auch sehr wichtig. Man bekommt sie für: Erstmalige Einfahrt in einen Hafen; Rettung eines Schiffsbrüchigen (beim Fehlversuch wird einer abgezogen); Bei Riffen und Eisbergen; Steigen des Vermögens. Die gebrauchten Schiffe und die Seelenverkäufer lohnen sich nicht, weil sie zu schnell an Wert verlieren. Stürme sollte man bei Terminfracht durchfahren. Bei Schmuggelgeschäften muß man darauf achten, welche Häfen man anläuft. Bei europäischen und amerikanischen Häfen ist der Zoll sehr gründlich! Die Schiffsgeschwindigkeit sollte nicht zu niedrig sein. Am besten 2-3 Knoten von der Höchstgeschwindigkeit wegnehmen. Bei Terminfracht immer Höchstgeschwindigkeit. Wenn die Fracht nicht zufriedenstellend ist, das Schiff immer nur einen Tag ablegen lassen, da sich das Angebot fast jeden Tag ändern kann. Alle zehn Wochen muß man sich im Büro sehen lassen, da man sonst um ein Drittel des Vermögens erleichtert wird. Mit dieser Strategie gelang es dem Einsender, nach sieben Jahren ein Vermögen von 4000 Mio. Dollar und ca. 1200 Statuspunkten anzuhäufen. Huijui!

★★★★★★★★★★★★★★

Und jetzt zum Abrunden ein paar Pokes für den C-64: Cosmic Causeway: POKE 14951, 240: SYS 8608; Dan Dare II: POKE 21605, 165: POKE 12634, 165: SYS 2560; Frightmare: POKE 21840, 0: POKE 21841, 4: SYS 16384; Traz: POKE 42200, 173: SYS 32768; alle von ROSS!

★★★★★★★★★★★★★★

```
' Elite-Pfusch
' fr Atari-St
' by Jean-Luc Thill
'
Bload "game.cdr",177710
For I=177733 To 177786
  Read A
  Poke I,A
Next I
Data 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,255,127,1,255,255,0,0,0,0,246
Data 3,19,8,13,11,0,6,48,43,44,40,22,22,0,56,9,63,1,0,70,31,0,0,93,200,244
N$="luke.cdr"
Bsave N$,177710,256
```

Dieser kleine **ELITE**-„Pfusch" ist in GFA-Basic 3.0 geschrieben, und so geht man vor: Man muß in dem *BLOAD*-Befehl den Namen „game" durch den Namen irgendeines gespeicherten Spielstandes ersetzen (am besten durch den ersten Namen, dann hat man ein sauberes Polizeiregister). Das neue File *Luke* hat die Macht dabei. Die scheinbaren 0 kg Hardcotics sollte man mal verkaufen. Naja, dann viel Spaß damit und einen Geschmetterten an Jean-Luc!



Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die inzwischen fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen ...

Zu **KING'S QUEST IV** werden allgemein allgemeine Tips gesucht und gewünscht!

Hier ist wieder ein Verirrter, der bei **BARD'S TALE I** (scheint doch ein verbreitetes Phänomen zu sein) das *Review Board* nicht findet. Marcel heißt er, und bei **TASS TIMES IN TONETOWN** kommt er noch nicht mal nach Tonetown. (Das wird geändert: *Review Board*: Von der Gilde aus nach links, bis zum Ende der Straße und wieder links, dann dasselbe nochmal (Ende der Straße und links (ist nur ein ganz kurzes Stück, zweimal vorgehen). Nun wieder nach links drehen, und hinein in ungefähr das dritte Haus auf der linken Seite der Straße. *Tonetown*: In Gramps Haus ist ein Zimmer mit einer technischen Vorrichtung (großer Ring), durch die man nach Tonetown gelangt, hat man sie erst mal in Gang gesetzt, glaub' ich.)

Der MSX-usende TH hat eine Frage zu **MAZE OF GALIOUS**: Was muß man in World 1 im unteren mittleren Raum machen, bzw. dabeihaben?

Olaf Wolter aus Kürten und alle anderen **QUESTRON II**ler verweise ich mit Freuden auf die ASM-Special 4.

Auch zu **LEISURE SUIT LARRY** gibt es noch Fragen. Kai Mohns rätselt: Wie kommt man an die Pillen im *east window*? Wie kriegt man das Seil, um sich beim Klettern zu sichern (und das alles trotz unserer Tips in der Ausgabe 8+9/88!)?

Einer unserer eifrigsten Leser (wer auch immer das sein mag) fragt nach Tips zu **LEGEND OF ZELDA II**: Er weiß nicht, wo er den Hammer finden soll. Wie kommt man in die dritte Burg? Wie kommt man in die Gruft des Königs? Wie kommt man zum Hafen der Stadt Mido?

Eric Stolz aus Stein am Rhein sucht ein paar Tips für das MSX-**LARRY**.

Alle **WASTELAND**-Verzweifelten können mal in die Special Nr.4 gucken, denn da ist die Kopfnuß (ungelogen!).

Gerhard Feilner aus Lauf fragt, ob schon mal jemand bei **ELITE** in der geheimnisumwitterten 9. Galaxie war. Wenn ja, dann möge er sich bitte melden!

Ein Problem ist auch die Beschaffung der grünen, blauen und braunen Punkte, die in der Anleitung von **ACTION FIGHTER** als Extras angegeben sind. Wie kommt man in den Geheimraum von **ZILLION**? Beide Fragen von den Sega-Usern.

Einen Cheat für die C-64-Version von **KATAKIS** sucht Friedemann Schorer.

HUNT FOR RED OCTOBER: Bei der Übergabe hat Gerhard Schlicht enorme Probleme; es passiert nämlich nichts. Was macht er falsch?

Bernhard Kirmaier hat Probleme mit dem Endgegner des ersten Levels von **RASTAN**. Was kann man da tun? Gibt es einen Cheat?

Und noch mehr Fragen zu **OOZE**: Wie kann man der Frau auf dem Friedhof helfen? Was macht man im Speisesaal? Was hat das Wimmern im Salon zu bedeuten? Von Mark Kander aus Berlin.

Und Fragen zu **ULTIMA V**: Wo findet man das *Talking Horse*? Wer weiß etwas über die *Shard of Hatred*? Wo findet man bei **MIGHT & MAGIC** den *Golden Key*? Richard van Ess. (Tip: Die *Shard of Hatred* braucht man, um einen der drei Shadowlords, nämlich Astaroth, zu vernichten.)

'ne Frage noch zu **ARAZOK'S TOMB**: Wie kommt man an der Riesenschlange vorbei (Tip: Kopfnuß in ASM Special 2)?

Eine weitere Frage zu **MIGHT & MAGIC**: Wo muß man in Dusk die *Vellum Scroll* abgeben (Tip: Nicht in Dusk, aber vielleicht findet man darunter einen Hinweis...)?

THE ETERNAL DAGGER: Wie tötet man die *swamp things* bzw. die *moving trees*? P.O.-Korn.

Wie kann man bei **DUNGEON MASTER** den Chaoslord besiegen? (Tip: Steht in diesem Secret Service!)

MSX: Noch eine Frage. Wie kommt man in World 5 von **THE MAZE OF GALIOUS** über das Gewässer? Von Marco Schmid aus Fischbachau.

Kann man bei **RAMPAGE** den Bus zerstören? Wenn ja, wie? Das fragt sich Frank Neumann aus Bochum.

Björn Sude aus Meckenheim sucht ein paar Tips zu **KING'S QUEST I + II**: Wie kommt man bei KQI an das *magic shield* und wieder aus der Drachenhöhle hinaus. Bei KQII: Wie kommt man zu König Neptun und Graf Dracula (Tips schon gehabt in Ausgabe: 6+7/88)?

Wie kann man die Flußverschmutzungsaufgabe bei **POOL OF RADIANCE** bewältigen? (Tips: Raus aus Phlan (Bay), am Fluß entlang, bis man eine Insel findet (mit einer Pyramide). Man geht also in die Pyramide und sucht ein wenig; man findet den Grund für die Verschmutzung (zerstören). Dann wird „Jarash the Sorcerer" vernichtet, und das war's.))

PLUNDERED HEARTS: Wie kommt man von Deck an Land? Wie löscht man das Feuer? Welchen Zweck hat der alte Mann in der Hütte?

Thomas Schlenkhoff hat zwei Fragen zu **20.000 MEILEN UNTER DEM MEER**: Wo findet man an Bord der Nautilus die Harpune? Wie kann man die Jagd beenden?

DRACHENTAL: Wie bekommt man das Schwert auf der Insel aus dem Felsen? Wie kommt man am Ritter bzw. am Zyklopen vorbei? Fragen von Urbsi.

Eine Frage immer noch zu **STARGLIDER II**: Wie bekommt man die *Time-Warp-Cuboids*?

Markus Enders steht bei **BARD'S TALE II** vor einem Problem. Im *Maze of Dread* sucht er die Antwort zu dieser Frage: *Say to me the value of rote actions.* Eigentlich sind es ja zwei Probleme; hier ist also das zweite: In der Stadt *Colosse* befindet sich der Eingang zum siebten Dungeon (*Destiny Stone*). Ein *Stone Mage* verlangt zum Eintritt zwei Worte. Wie lauten diese?

Und dann noch zwei Fragen zu **KING'S QUEST I** von Alexander Wiesen aus Berlin: 1. Wie heißt der Gnom auf der Insel, die von dem Troll bewacht wird? 2. Wie kommt man an den Spiegel in der Drachenhöhle? (Tip: Ich erinnere vage an eine paar Tips, die wir vor ein paar Ausgaben mal abgedruckt haben...)

Und wir haben auch noch 'ne Frage, und zwar zu **Leisure Suit Larry II**: Wo um alles in der Welt ist der verfl ... Passport?

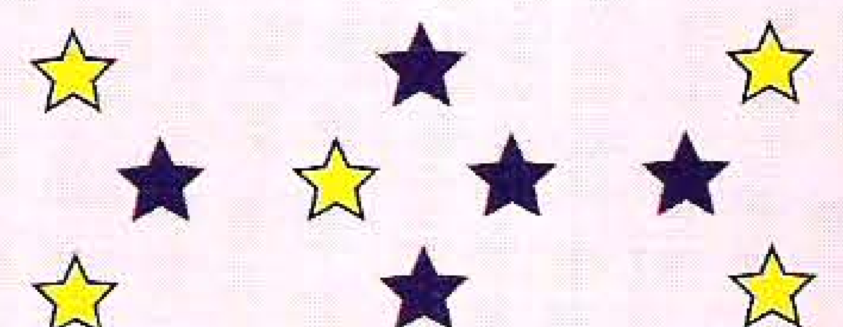
LAPIS PHILOSOFORUM: wo steht das Lösungswort, welches man benötigt, um am Troll vorbeizukommen? Wie bekommt man den Diamanten, der beim Drachen liegt?

Für das Programm **CAVES** auf dem C-16 werden Pokes gesucht!

Lösungen zu **BLUEBERRY** und **ZOMBI** stehen auch noch immer aus...

Stephan Lang aus Darmstadt fragt zu **SUSPENDED**: 1. Wo gibt es ein passendes (orangefarbenes) Ersatzkabel für das *nine-inch-cable*? 2. Wie kann man die Maschine im *main-supply-room zum Arbeiten bringen? 3. Was kann man mit dem walkway* reparieren (wenn überhaupt), und was muß man dazu tun? 4. Wozu dient das *backup-cable*?

Gleich noch eine neue **DUNGEON MASTER**-Frage, diesmal von M. Schott aus Selb: Wie kommt man am Anfang des vierten Levels durch die Holztür mit der Inschrift *Don't let you stop from a closed door*?





... und ein paar Antworten

Hier noch ein paar Antworten auf die **WASTELAND**-Fragen von Ausgabe 12/88, die uns Rainer Haas lieferte: Faran Brygo findet man in Las Vegas, er leitet die Verteidigung gegen die Roboter. Sein Unterschlupf befindet sich im Nordteil der Stadt, man betritt das Haus von Süden. Passwort: KESTREL. Finster versteckt sich in Darwin's Base. Einen Secpass 2 gibt es nicht, u.U. ist der Secpass B gemeint, den man in der Guardian's Citadel findet. Um in die Darwin Base zu kommen, braucht man Secpass 7, den man in der Sleeper Base findet. (Und natürlich verweise ich auch auf die Special Nr.4, in der nämlich eine Kopfnuß zu WASTELAND zu finden ist.)

Und dann noch eine Antwort auf die **MASK OF THE SUN**-Fragen aus der Ausgabe 12/88: Man zündet die Fackel mit den Steichhölzern an und erschlägt mit ihr die Schlange. In dem Raum mit den zwei Ausgängen sucht man einen Ritz in der Wand und drückt diesen dann ein. Durch den Geheimgang geht man und nimmt im folgenden Raum die Schale. Daraufhin bricht der Boden ein, und man gelangt in einen neuen Raum. Hier nach Norden gehen, die Särge untersuchen und die Goldschale nehmen. Dem Geist stellt man nun eine Frage und erhält ein paar Tips. In dem Raum mit dem Skelett nimmt man die Silberschale und tötet die Skelette mit dem Amulett. Jetzt nach Norden, die Urne auf den rechten Ständer stellen und raus aus der Bude. Von Freddie.

Den Piloten bei **INTERCEPTOR** (12/88) kann man so retten: Man fliegt die Insel von Süden an. Nun versucht man, möglichst um die 10-20 feet mit 60% Schub etwas links der Insel vorbeizufliegen und wählt die Außenansicht (von hinten) auf das Flugzeug. Jetzt muß man genau über eine graue Fläche fliegen. Ist sie unter dem Flugzeug, drückt man *Shift + F* und fertig. Schön' Dank an alle Einsender!

Ausgabe 12/88, **BARD'S TALE**: Raus aus Mangar's Turm geht's so einfach: Nachdem man bei (21/9) auf Mangar gestoßen ist, geht man geradeaus nach (22/9), und dann nach rechts (22/10) wo man zum Eingang des Turmes teleportiert wird. P.S.: (22/10) bedeutet 22 Nord, 10 West. Und Dank an Michael Wachutka sowie allen anderen Einsendern.

Dies ist die Antwort auf die **HOLLYWOOD HIJINX**-Fragen (ebenfalls 12/88): Die Safekombination lautet *rechts 3, links 7, rechts 5*. Dies hat eine Menge mit den Wachsfiguren im Wohnzimmer zu tun. Die Treppe zum Strand kann man nicht reparieren, aber dafür kann man hier die Skier gut gebrauchen...Sascha Wilkens.

Die **ULTIMA IV**-Frage nach Sir Simon und Lady Tessa wurde ebenfalls mehrfach beantwortet: Sir Simon und Lady Tessa findet man also im Dorf *Paws*. Wo sie genau sind, muß jeder selbst rausfinden. Sir Simon verrät einem, wo sich die *Mystic Weapons* befinden. Lady Tessa tut einem den Gefallen, über den Aufbewahrungsort der *Mystic Armours* zu sprechen. So schaue man also in *Empath Abbey* nach dem Hinterausgang. P.S.: Man findet diese Dinge nur, wenn man schon Avatar ist! Die Sache mit dem Ballon, um auch das zu klären, funktioniert, und zwar so: Also, brauchen tut man das Ding, denn nur so kommt man an den *White Stone*. Die Bedienung des Ballons ist äußerst einfach. Man steigt ein und wählt mittels des Wind-Spells die Richtung, in die der Ballon fliegen soll (wählt man z.B. *South*, fliegt der Ballon nach Norden (!)). Hat man den Wind gewählt, geht man auf *Climb*, und schon fliegt man. Man kann allerdings nur auf Gras landen. Nun noch zu der Wasserquelle und ihrem Geheimnis. Man sollte sie einfach nach einem *Altar* fragen. Nun noch ein kleiner Tip für alle: Wenn man Lord British besucht, sollte man ihn nach seiner Gesundheit (*health*) fragen. Fragt er zurück, sollte man mit *N* antworten. Und das funktioniert immer, darum bedanken wir uns bei Andreas Cornelius (und natürlich auch bei allen anderen Einsendern!).

Selbst die Fragen zum **BLACK CAULDRON** werden beantwortet, und zwar von Christopher Heck: Wie kann man also Gurgi dazu bringen, einem zu folgen? Antwort: Leider garnicht. Allerdings sollte man ihm den Apfel geben. Nächste Frage: Wie kommt man zu den Hexen? Antwort: Wenn man auf der Burg war und Hen Wen befreit hat (man muß dort aber noch mehr tun!), geht man zum See mit den Steinen. Vom linken Ufer aus springt man auf den ersten Stein, dann nach rechts, unten, rechts, oben, rechts. Hier geht man nun unter und gelangt in die *Fairy World*. Bittet der König um ein Geschenk, gibt man ihm die Harfe, die man vom Barden in der Burg erhalten hat. Der König gibt einem Jetzt den *Magic Mirror* und den *Flying Dust*. Nun zum Moor gehen und den *Dust* benutzen. Es ist kein Problem, nun zu den Hexen zu gelangen, man fliegt einfach. Es gibt aber auch einen einfacheren Weg. Hat man Hen Wen befreit, gibt man ihn gleich beim *Faery Folk* in der Hütte (im Gebüsch suchen) ab und erhält ein Passwort. Nun geht man zum Wasserfall, stellt sich vor den großen Felsen und sagt dieses Wort. Noch ein paar Tips zu dieser Sache: Der König nimmt nur Instrumente. In einem Baum nahe Dallben's Haus ist in einem Loch eine Laute versteckt, die man sogar (aber nur in diesem Bild) spielen kann. Nun zu Frage drei: Wie kommt man den Burgfelsen hoch? Antwort: Hat man von Dallben den Auftrag bekommen, Hen Wen in Sicherheit zu bringen, erhält man von ihm ein Seil. Das Seil ist Vorraussetzung für den Aufstieg. Beim Burgfelsen geht man einen bestimmten Weg. Die kleine Karte gibt hier die grundsätzliche Strecke an. Die Spielräume, die man hat, muß man selbst rausfinden. Im nächsten Bild macht man das Seil am Strauch fest und klettert hoch. Bei den nun kommenden Dingen sollte man immer abspeichern. Frage vier: Wie kommt man durch den Wasserfall? Antwort: siehe Frage zwei. Schönen Gruß!

Und schließlich eine Antwort auf die **RASTAN**-Frage aus Ausgabe 10/88. Erst stellt man sich ganz an den Rand der Feuerschlucht. Das erste Seil nimmt einen dann automatisch mit. Nun wartet man, bis Seil eins und zwei genau gleich pendeln. Nun wartet man noch einmal, und springt dann, wenn das Seil am äußersten Punkt angekommen ist, ab. Genauso verfährt man beim zweiten und dritten Seil, das war's. Von Björn Riecken!

Hier haben wir nun auch die letzten Antworten auf die Fragen unseres belgischen Lesers. Seine Probleme mit **ZORK** lösen sich, sagt Stefan Lang aus Darmstadt, wie folgt: Wenn mit dem *Wikinger* der *sailor* gemeint ist, genügt ein freundliches *hello*; es ist schon der halbe (!) Weg zum Ziel. Was man dann bekommt, benötigt man hinter dem Spiegel. Dorthin wiederum gelangt man, indem man den Knopf im *Button-Room* drückt (zuerst den Strahl unterbrechen!), dann *in* den Spiegel gehen und dort schließlich den *short pole* anheben. Wenn man sich dann noch etwas *herumdrückt* (?, aber so steht's geschrieben...), ist man schon ein ganzes Stück weiter. Moin und'n schön' Dank!

Durch die *time is of the essence*-Mauer bei **DUNGEON MASTER** kommt man, und das geht so: Zuerst legt man bis auf das Nötigste (Food, Water und wichtige Waffen) alles ab, damit man schneller laufen kann. Nun drückt man den blauen Knopf und rennt los. Jetzt müßte man genügend Zeit haben, um durch die sich wieder schliessende Maueröffnung zu kommen. Dahinter geht's aber erst richtig los...Thanx to Martin Schott (Hi!).

Und auch Hannes Kruppa (Frage in ASM 12/88) kann mal in die ASM Special 4 reinlinsen, denn dort befindet sich die Antwort auf seine Frage nach dem *Killer Beaver*, dem Leben, dem Universum und allem...



In letzter Zeit häufen sich Rückfragen zu den von uns veröffentlichten Lösungen. Das liegt daran, daß sich die Versionen für verschiedene Computer oftmals nicht nur in der Grafik und im Sound unterscheiden, sondern auch ein wenig im Gameplay. Das ist bei „HELLOWOON" so, bei „CHRONO QUEST", und natürlich auch bei vielen anderen Spielen.

Falls Ihr solche subtilen Unterschiede ausfindig gemacht habt, die man meist nur zufällig entdeckt, laßt uns darüber nicht im Dunkeln tappen. Yours, Uli.



DER STEIN DER WEISEN

MAPED BY J·Kominski 1988

WEG — WEST-UFER

KELLER | KLOSTER TOR

KELLER — HOF — STALL | WASSER FALL

KELLER | STUBE | FLUSS — FLUSS — WEG — WEG-ENDE

FLUSS | EINGANG — DRACHE

PFADENDE | KISTE — KREUZ-UNG — GANG

FÄHRE — WEG — WALD — WALD | ERZ — STOLLEN | STÜTZ-BALKEN

BRÜCKE | WEG — FELS-NISCHE

PFAD | AUF BAUM | WEG

FELS-WAND — KREUZ-UNG — BAUM | WEG | HOF — KÖNIG

ABHANG — WALD | WEG — GABEL-UNG — SCHLOSS

FELS | WALD-PFAD — ABHANG | WEG

AUF BAUM | FELS-WAND | IN TISCHLEREI - - VOR TISCHLER — TOR — HÄUSER — TÖPFEREI

BLUMEN | IN SCHÄNKE | HÄUSER — KREUZ-UNG 1. — KREUZ-UNG 2. — SACKGASSE — AUF MAUER

ECKE — SCHÄNKE — MARKT — STRASSE - - IN SEILEREI

ALTE FRAU — KREUZ-UNG 3. — BRUNNEN — STADT-RAND — HINTER HOF

VOR SCHMIEDE

IN SCHMIEDE | DACH-BODEN - - WOHN-UNG (KREUZUNG 1.)

LEGENDE:

——— NSOW

- - - H, R, Rein, Raus

N, W, O, S

MSX, zweiter Versuch der Codewörter für **NEMESIS 1**: Level 6: NORIKO, 7: SATOE, 8: YASUKO, 9: KINUYO, 10: HISAE, 11: MIYUKI, 12: YOHKO; BAKA: Game Over. Die Eingabe erfolgt wie in Ausgabe 12/88 geschildert, bis auf die Tatsache, daß man F1 drücken, das Wort eingeben, mit „Return“ abschließen und dann nochmal F1 drücken muß. Für **F1-SPIRIT** gibt es diese Passwörter, die man *Input Password* angeben sollte: MAXPOINT (Alle Strekken stehen zur Auswahl), HYPEROFF (Die Mechaniker reparieren Schäden in 5 Sek.), MITAIYOENDDEMO (Abschlußsequenz), LJJMDBIPLNMJGLJDDILEBMJG (Nach Eingabe dieses Codes muß nur noch der letzte Grand Prix (Australien) gefahren werden. Bei **PENGUIN ADVENTURE** muß man im Levelauswahlmenü (Select) einfach NORIKO eintippen, um bei Game Over eine Continue-Option zu bekommen. In Level 21 ist bei Kilometer 984 ein Laden. Wählt man nichts, geht wieder hinaus und drückt den Joystick nach unten, wird man in Level 24 gebeamt. Schön' Dank an Thriller-Soft!



. . . und hier wieder Tips zu GARRISON. Die Liste findet hiermit ihr Ende . . .

Spielhilfe für Dungeons aus Garrison 1

	Name des Dungeon	Ghosts	Guards	Demons	Conjurers	Sorcerers	Deaths	Amorphs	Mag. Flaschen	Fragezeichen	Essen	Scrolls	Exit	Bemerkungen
76	Room 04	viele	viele				mehre-re				gut		u.r.	schn.Sp. nicht schwer
77	Search	wenige			viele in Bunkern						wenig	1	u.r.	4 versteckte, un-sichtbare Tep. sie-he Fußnote
78	Serpentine	viele	viele	einige	viele			einige	rosa		etwas Key !		u.l.	Scroll !
79	Shoot the walls (2 x vorhanden mit etwa gleichen Gegnern)	viele	viele		viele	viele					viel			Scrolls für Platz nützlich
80	Shoot your way	viele								2 x gut	etwas		u.r.	
81	Sign of evil						viele			gut	in Ecken		o.l.	schn.Sp. nicht schwer
82	Sign of heaven							mehrere	rosa, rot		viel, aber		u.r.	2 x Scroll erforderl.
83	So easy		viele !	viele !	viele !	viele !			rosa, weiß, gelb		viel	1	o.r.	2 Scrolls für Platz + 1 Scroll für mag. Block notwendig
84	So many ways !	viele						mehrere			etwas			3. Gang von unten nehmen für Exit
85	Sorcerer Chamber	wenige				einige	mehre-re		weiße + gelbe+hellrot	alle schlecht	viel	mehre-re	u.m.	3 Scrolls erforderlich
86	Sorcerer chamber beim zweitem Mal !	viele				viele ! !			d.rot		wenig	1	u.l.	schwer!; mehrfach durch Wand schießen
87	Sorcerer only					viele							o.l.	schn. Sp.
88	Sorcerers !	einige				viele					3x u.l. 1x o.r.	1	u.r.	
89	Squares	viele		viele	einige	viele							u.l.	viele Tep.; st.Sp.; man kann sofort raus
90	Star	einige	mehre-re	viele									o.l.	Exit ändert sich bei Bildwiederholung

Spielhilfe für Dungeons aus Garrison 1

	Name des Dungeon	Ghosts	Guards	Demons	Conjurers	Sorcerers	Deaths	Amorphs	Mag. Flaschen	Fragezeichen	Essen	Scrolls	Exit	Bemerkungen
91	Strange	viele			mehrere	wenige					etwas	1		1 Scrolls nützlich
92	Teleports	einige	einige	wenige	wenige				rot		etwas	2	2 von rech	links über Schinken Wand durchschieß.
93	The diamond !	viele				mehrere	wenige	mehrere			6 x		r.o.	alle Tep. mitneh-men; schn. Sp.
94	The heart !	viele	mehre-re	einige		einige					4 x	3	o.	Tep.o.m.; oben raus, falls kein Scroll !
95	There is a fast way out	viele											o.m.	Schleim; schn.Sp.; eventl. zu zweit mit Warrior
96	Those damned conjurers !				viele in Bunkern						etwas		o.m.	4. Eingang von rechts benutzen
97	Those damned ghosts !	viele									kaum		m.o.	4. Eingang von rechts benutzen
98	Traps	viele		mehrere				einige			etwas		u.l.	schn.Sp.
99	Treasure chamber						einige	einige	rot + d.rot		viel			Geg. nur o.r. einge-sperrt; 1 Scroll = mag.Block !!
100	Triple spiral		viele	viele							etwas		m	leicht
101	Try !	mehrere	viele					einige			kaum		m.l. m.r.	Tep. o.l.= Exit m.l. Tep. o.r.= Exit m.r.
102	U !	viele		viele							wenig		o.r.	alle Tep. in Ecken mitnehmen
103	Up n down	viele	viele				einige	mehrere	hellrot + dunkelrot		gut			3 Scrolls erforderl. sonst hoher Health-Verlust
104	Where is the exit ?	viele									wenig		o.l.	Kreuz holen !
105	Which way ?	viele				einige				1-5 = gut 6-10 = schle.	viel	1		Exit: obere Reihe 2 von rechts
106	Zeckenbrut			viele							etwas		u.r.	zwei Schlüssel o.r. + u.l. erforderl.

Drückt man bei **CYBERNOID II** gleichzeitig den Joystick in Port 2 nach unten und die Taste *3*, kommt man einen Level weiter.

★★★★★★★★★★★★★

Die **STARQUAKE**-Codewörter für den CPC lauten: Ascio, Ambor, Angle, Dulon, Elixa, Indol, Quore, Raliq, Snody, Vorex, Zodia und Optik.

★★★★★★★★★★★★★

Und nun kommt noch so ein Tip für **SUPER SPRINT** auf dem ST: Man fahre seinen Wagen im 8.Track ca. 2-3 cm vor der Ziellinie in die untere Mauer. Die Computergegner, die nun vorbeikommen, fahren ebenfalls in die Wand hinein, nur mit dem Unterschied, daß diese, anders als der eigene Wagen, nicht mehr aus der Mauer rauskommen. Nun kann man entweder völlig ungefährdet das Rennen zu Ende fahren oder aber Schraubenschlüssel aufsammeln. René.

★★★★★★★★★★★★★

Hier eine schöne Schummelei zu **WASTELAND**, die uns OSW'85 zukommen ließ. Sollte man einmal nach einem Passwort oder was auch immer gefragt werden und hat keinen Dunst, speichert man ab und gibt als Antwort seinen Vornamen ein (*Return* nicht vergessen). Nun resetet man den Computer und schaut mal bei Adresse $5A80, wo die Antwort steht.

★★★★★★★★★★★★★

Poke für **5TH GEAR**: POKE 15171, 173: SYS 36568.

```
1000 REM
1010 REM PHANTASIE III - TRAINER
1020 REM
1030 REM WRITTEN 20.11.1988 11.30 PM
1040 REM
1050 REM BY *** BILLY RAY ***
1060 REM
1070 :
1080 INPUT "(CLR)(DOWN)(RGHT)WELCHE
     STADT ( 1-17 ; 18=ALLE ) ";A
1090 IF A<1 OR A>18 GOTO 1080
1100 :
1110 FOR X=25741 TO 25741+181
1120 :
1130 POKE X,255
1140 :
1150 NEXT
1160 :
1170 IF A=18 GOTO 1260
1180 :
1190 A$="TOWN "+CHR$(64+A)
1200 SCRATCH (A$)
1210 :
1220 BSAVE (A$),P 25741 TO P 25922
1230 :
1240 GOTO 1350
1250 :
1260 FOR A=1 TO 17
1270 :
1280 A$="TOWN "+CHR$(64+A)
1290 SCRATCH (A$)
1300 :
1310 BSAVE (A$),P 25741 TO P 25922
1320 :
1330 NEXT
1340 :
1350 PRINT "FERTIG !!!"
```

```
READY.

1000 REM
1010 REM PHANTASIE III - TRAINER
1020 REM
1030 REM WRITTEN 19.11.1988  11.00 PM
1040 REM
1050 REM BY *** BILLY RAY ***
1060 REM
1070 :
1080 BLOAD "PCHARSO",P 49152
1090 :
1100 FOR X=49152 TO 49152+17*170 STEP 170
1110 :
1120 BANK 0:IF PEEK(X+1)=0 THEN NEXT:GOTO 1360
1130 :
1140 POKE X+1,22:POKE X+2,22
1150 POKE X+3,22:POKE X+4,22
1160 POKE X+5,22:POKE X+6,22
1170 :
1180 POKE X+10,255:POKE X+11,255
1190 POKE X+12,255:POKE X+13,255
1200 POKE X+14,255:POKE X+15,255
1210 :
1220 POKE X+20,255:POKE X+22,255
1230 POKE X+24,255:POKE X+26,255
1240 POKE X+28,255:POKE X+30,255
1250 POKE X+32,255:POKE X+34,255
1260 POKE X+36,255
1270 :
1280 FOR Y=X+61 TO X+61+56
1290 :
1300 POKE Y,1
1310 :
1320 NEXT Y
1330 :
1340 NEXT X
1350 :
1360 SCRATCH "PCHARSO"
1370 :
1380 BSAVE "PCHARSO",P 49152 TO P (DEC("CBF5"))
1390 :
1400 PRINT "FERTIG !!!":END

READY.
```

Zwei Listings, in C-128-Basic geschrieben, die den letzten Rest aus **PHANTASIE III** herausholen. Programm Nr.1 gibt allen Charakteren 255 Hit- und Magicpoints, 22 Strength, Intelligence, Dexterity, usw., 65535 Gold und 255 bei allen Skills. Listing 2 sorgt dafür, daß man in der gewählten Stadt alles kaufen kann (sogar Perlen, Opale, alte Kronen, etc., die es sonst überhaupt nicht gibt). Und geschrieben wurden sie beide von Billy Ray.

Tips für den **BMX SIMULATOR** auf dem Amiga: Zuerst sollte man den grünen (!) Fahrer anwählen, was man anstellt, indem man im 2-Player-Mode spielt. Der grüne Fahrer ist nämlich oft beim Start im Vorteil, und mit ihm kommt man erheblich besser durch den 6. Level, was mit dem gelben Fahrer so gut wie unmöglich ist. Nun aber Tip für die Levels 1-7:

1. Level: Scharfkurven benutzen, Ideallinie fahren.
2. Level: In der 1. Kurve sollte man besser hinter dem Computerfahrer bleiben. Es bietet sich dann zwar keine Überholmöglichkeit mehr (außer vielleicht mit Glück in der zweiten Kurve), aber sonst wird man brutal umgemangelt!
3. Level: Auf der Geraden links halten, um am Ende die Ideallinie zu fahren (Überholen: 2. oder 3. Runde am Bergauf-Stück oder auf der Geraden).
4. Level: Nach der Ziellinie kann man die Spur, die den Starthügel hinaufführt, verfolgen und direkt auf die obere Scharfkurve zufahren (Man spart viel Zeit, wenn man das zweimal macht!).
5. Level: Nach der scharfen Rechtskurve links vom rauhen Boden fahren!
6. Level: Die 1. Kurve möglichst als Erster durchfahren. Nicht von den häufigen Stürzen des Computerfahrers anstiften lassen, und in der 4. Runde nach Möglichkeit überrunden.
7. Level: Abzukürzen gibt's hier nichts, man muß trotzdem ein ganz schön großes Stück vor dem Computerfahrer ins Ziel kommen. Moin Jerno!

★★★★★★★★★★★★★

Für **VETERAN** auf dem ST hier ein Tip von TDA: Zuerst lädt man das Programm (klingt logisch...), danach wählt man sich eine Waffe aus und beginnt zu spielen. Drückt man nun *Help*, bekommt man diese Hilfe auch.

★★★★★★★★★★★★★

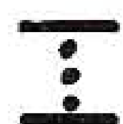
Der Tastatureingaben-Cheat von **CYBERNOID II** (Vorgehensweise wie bei CYBERNOID I) lautet *O-R-G-Y* (vielleicht ist das *G* aber auch ein *C*; war nicht so gut zu lesen.). Von Thriller.

★★★★★★★★★★★★★



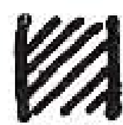
LEGENDE ZU DEN KARTEN

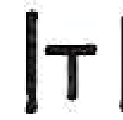
 Tür

 Fallgitter

 Treppe nach unten

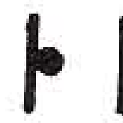
 Treppe nach oben

 Teleportfeld

 unsichtbares Teleportfeld

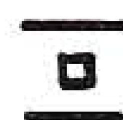
 Fallgrube

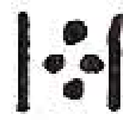
 Hebel in der Wand

 Knopf o.ä. in der Wand

 Geheimgang

 Altar of Rebirth

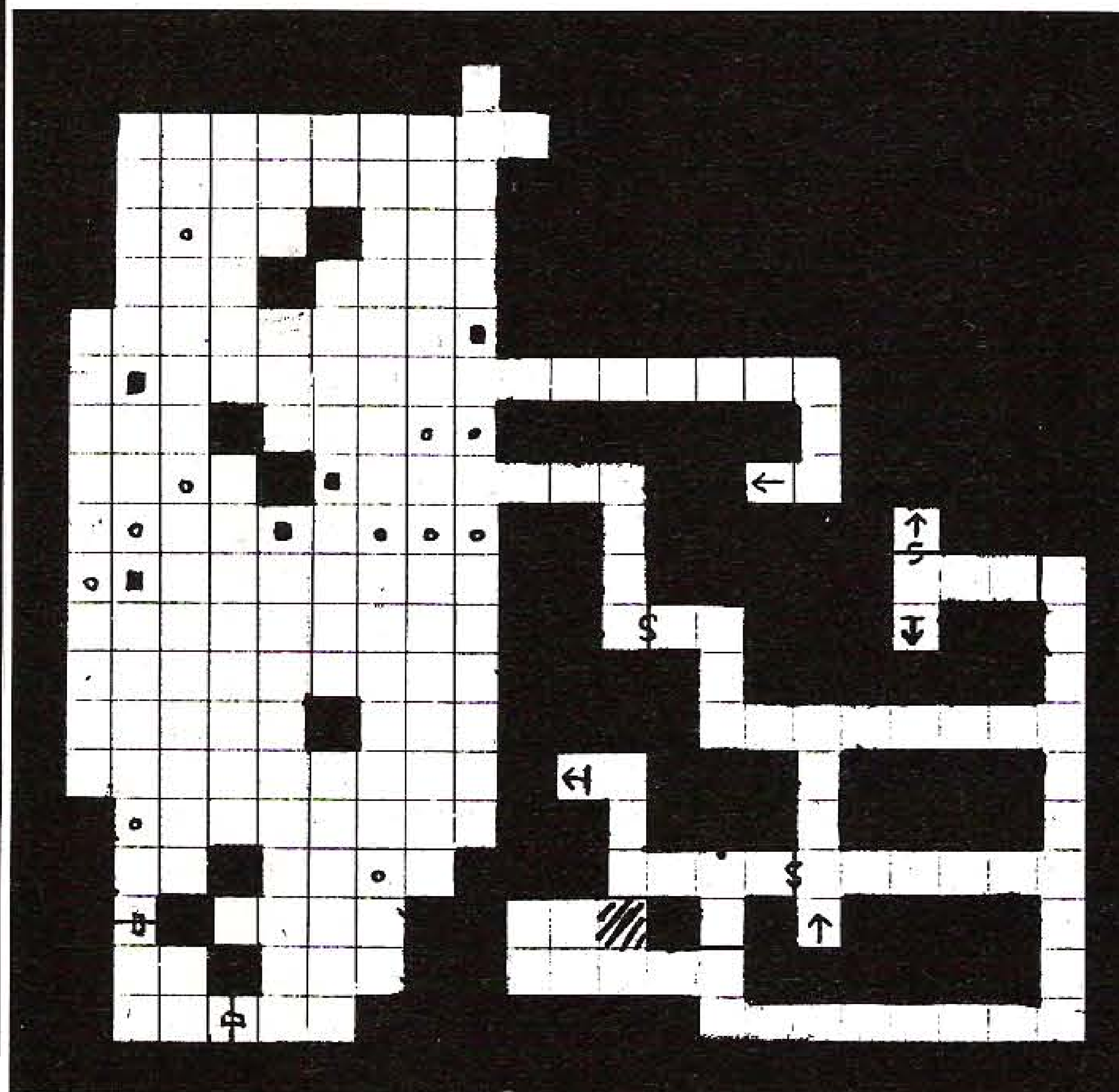
 Druckplatte im Boden

 Totenkopfschloß

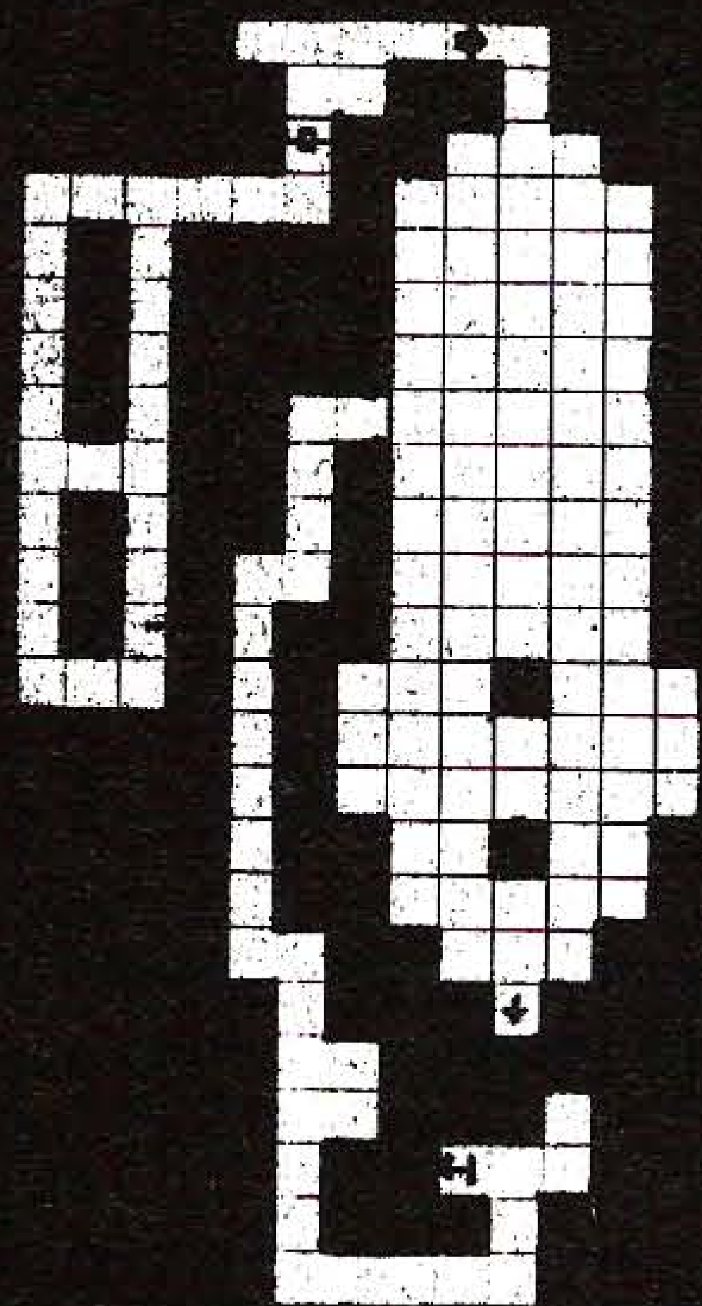
 Diese Felder lassen die Charakter nicht vorwärts laufen

• Flammen (nur in Level 13 kartographiert)

Und dann kamen da noch die letzten Tips zu **DUNGEON MASTER**: Mit Hilfe der bisherigen Tips sollte man eigentlich bis einschließlich Level 12 gekommen sein. Nachdem man Level 12 verlassen hat, sollte man sich unverzüglich nach Level 14 begeben (z.B. mittels eine Fallgrube). Dort verarbeitet man den Drachen zu Hackes und holt sich mit Hilfe des Firestaffs und des Zokathra-Spells das Powergem. Mit dem aktivierten Firestaff begibt man sich via Treppe nach Level 13. Dort macht man den Dämonen mit Hilfe der Firestaff-Option *invoke* den Garaus. Die schwarze Figur, die hier herumstiefelt, ist der Chaoslord. Ihn sperrt man mit Hilfe des Firestaff in das Fluxcage und bearbeitet ihn mit *fuse*. Vorsicht! Wer einmal in den großen Raum eingedrungen ist, kommt nicht mehr hoch in Level 12. Ist der Chaoslord besiegt, ist auch das Spiel gelöst. Und das noch: Die Charaktere, die den Firestaff benutzen, steigen schnell auf die höchste Stufe. Die Flammen in dem großen Raum sind leicht mit *fuse* zu besiegen, regenerieren sich aber. Kamen von Thomas Bizer aus Albstadt.



LEVEL 13 ⬆



⬅ LEVEL 14

Return. Nach dem Laden muß man nur noch warten, bis der Cheat angezeigt wird. **ELIDON**: Im Lader in Zeile 50 nach dem „BLOAD"-Befehl *POKE &HD0DC, AL* eingeben. **ELITE**: Während des Countdowns zum Hyperraumsprung 5 und *F* drücken, und dann den Namen eines beliebig weit entfernten Zielplaneten eingeben. Schön' Dank an TH.

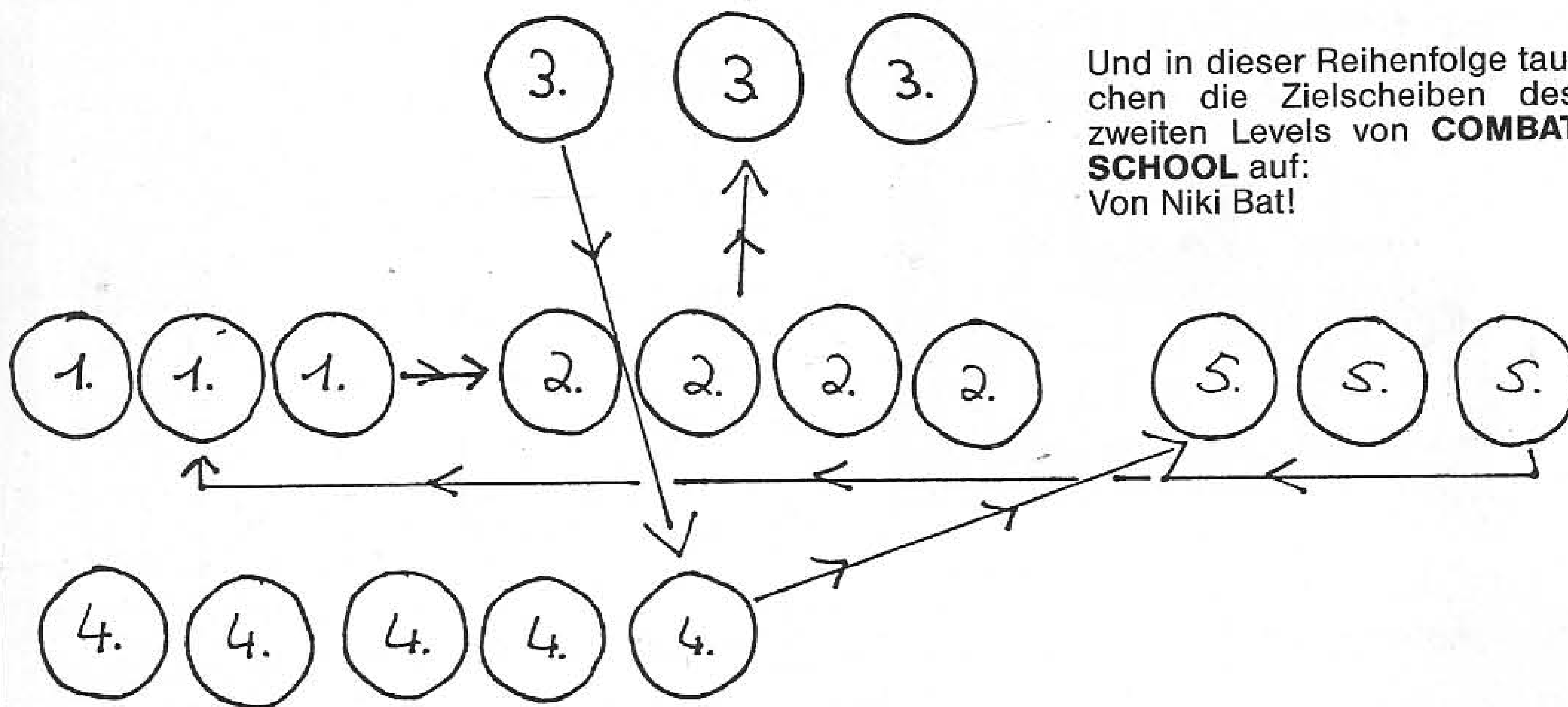
Mirko Zohren verrät, wie man bei **POOL OF RADIANCE** die Items vervielfachen kann. Es geht so: Zuerst formatiere man eine Diskette beidseitig, dann gehe man in die *Training Hall* (Nachdem man den letzten Spielstand geladen hat). Hier alle Charaktere mit *Remove* auf die erste Seite der vorhin formatierten Diskette abspeichern. Nun den Charakter mit dem zu duplizierenden Item mit *Add* laden. Als nächsten Schritt den Charakter *adden, der das Iten bekommen soll. Das Item traden* und den Charakter, der das Item abgegeben hat auf die B-Seite der Diskette *removen*. Der andere Charkter wird auf die Seite A der Diskette *removed*. Nun kann man beide Charaktere von Seite A *adden*. Aber das wußten ja sowieso schon alle, weil's nämlich bei anderen Rollenspielen genauso geht.

* * * * * * * * * * * * * *

Und hier noch gleich einen MSX-Tip, und zwar zu dem Spiel **JANAC**: Durch Drücken der Tasten „Esc",„Tab",„CTRL",„D" und „C" kann man das Spiel nach dem „Game Over" in der Runde fortsetzen, in der man zuletzt gespielt hat.

* * * * * * * * * * * * * *

Bei **KATAKIS** besiegt man die ersten sechs Endgegner wie folgt: Level 1: Auf das Horn schießen, Level 2: in die Augen, Level 3: ins Maul, Level 4: Ins obere Drittel des „Mauls" halten, Level 5: Auf die „obere Lippe" halten, Level 6: unter dem Raumschiff herfliegen. Vom Anonym Man!



Und in dieser Reihenfolge tauchen die Zielscheiben des zweiten Levels von **COMBAT SCHOOL** auf: Von Niki Bat!

An dieser Stelle einen Tip für **ACE**: Man fliege also mit vollem Speed senkrecht in Richtung Weltall. Bei etwa 70.000 Fuß fängt das Flugzeug automatisch an zu sinken. Wenn der Bug des Flugzeuges jetzt wieder langsam Richtung Boden zeigt, das Triebwerk abstellen und die Geschwindigkeit auf drei- bis vierhundert steigen lassen. Dann schaltet das Triebwerk wieder auf „full speed". Bei ca. 1700 Höhe die Triebwerke ausschalten. Jetzt sollte die Geschwindigkeit trotzdem noch weiter bis auf 2000 steigen. Damit kann man: alle anderen Flugzeuge abhängen, ohne Treibstoffverbrauch fliegen. Moin Olaf!

★★★★★★★★★★★★★★

Hier ein Cheat für **ROAD RUNNER** auf dem Schneider. Man lade das Spiel ein und drücke im Auswahlmenü statt „0" die Buchstaben „U" und „S". Ergibt unendlich viele Leben. Dr. CPC!

★★★★★★★★★★★★★★

Welchen **ELITE**-16-Bit-Spieler stört es nicht, wenn ihm auf einer Station Edelsteine für 16.4 Cr angeboten werden, aber nur 4 g vorhanden sind? Wer mehr will, sollte so vorgehen: 1. Ankauf der gesamten Menge an Edelsteinen, 2. Speichern des Spielstandes in der RAM-Disk, 3. Game-Reset, 4. siehe 1. Diese Prozedur läßt sich übrigens auf alle Waren anwenden, da nach einem Game-Reset alle angebotenen Waren aufgefüllt werden. Das läßt sich natürlich endlos (naja, bis zur Erschöpfung der Eigenkapazitäten) wiederholen. Von Norbert Dietzel.

★★★★★★★★★★★★★★

An dieser Stelle flott der Cheat für **WIZBALL** auf dem Amiga: Man hält das Spiel mit *Space* an und gibt das Wort *rainbow* ein. Tach FLO.

Zumindest für alle Amiga-User gibt's hier den **STARGLIDER II**-Cheat: Also, zuerst lädt man das Spiel ganz normal, drückt Feuer und bestätigt die Sicherheitsabfrage. Hat das Spiel begonnen, schaltet man mit *F* auf „Fixed Cross-Hair Sights" um und hält die Icarus an. Man richtet die Nase der Icarus auf den Boden, so daß man nichts anderes mehr sehen kann. Nun *Backspace* für Pause drücken und folgendes eingeben: were on a mission from god1(„Return"). Die „1" hinter „god" ist wichtig. Nach einem kleinen Moment erscheint die Versionsnummer, woraufhin man die Taste „K" drückt. Nun ist man fast unzerstörbar. „Fast" heißt: An den Egronen-Silos geht man immer noch hops. C-Sol.

★★★★★★★★★★★★★★

Und hier haben wir eine komplette Lösung des ersten Teils von **STIFFLIP&CO.** Bekommen haben wir sie von Sascha Wissel aus Liebenburg. Auf geht's: „gn" steht hier für „gehe nach", weil's Platz und Arbeit spart. Also: gib/Smith & Wesson/General Ole, while/Primbottom, nimm von/kleine Münze, gn/vorne, gn/rechts, binde an/Faden/Seil, ziehe/Faden, kaufe/Glas, kaufe/Kiste, hebe auf-Handzettel, gn/links, gn/hinten, nimm von/Streichholz, gib/Kiste/Stifflip, gn/links, gn/links, hebe auf/Salz, gn/links, kletter hoch/Baum, binde los/befestigtes Seil, hebe auf/Liane, springe, hebe auf/Liane, springe, kletter hoch/Liane, zünde an/Streichholz, zünde an/Handzettel, tue in/Handzettel/Bienenstock, hebe auf/Honig, springe, springe, gn/hinten, gib/Glas Honig/Affe, nimm von/Banane, gn/rechts, gn/vorne, while/Braindeath, gn/vorne, while/Bargie, gn/vorne, while/Stifflip, gn/vorne, nimm von-Salz, gn/hinten, gn/links, gn/vorne, hebe auf/Schilf, schneide/Schilf, gn/links, gn/vorne, blase in/Schilf, kletter hoch/Schlange, gn/rechts, blase in/Schilf, reibe an/Salz/Riesen-Egel, gn/vorne, öffne/Kiste, lasse los/Kiste, schliesse/Kiste, gn/hinten, blase in/Schilf, reibe an/Salz/Riesen-Egel, gn/links, while/Bargie, gn/hinten, gn/links, gn/vorne, gn/links, gn/vorne, kletter hoch/Schlange, nimm von/Schilf, nimm von/Salz, lasse los/Radio, gn/rechts, blase in/Schilf, reibe an/Salz/Riesen-Egel, gn/vorne, gn/links, hebe auf/Wandteppich, gn/rechts, lasse los/Wandteppich, gn/vorne, while/Stifflip, gn/vorne, gn/rechts, while/Braindeath, gn/hinten, gn/links, gn/vorne, gn /links, gn/vorne, kletter hoch/Schlange, gn/vorne, gn/rechts, gn/vorne, while/Primbotton, gn/hinten, gn/links, gn/vorne, gn/links, gn/vorne, kletter hoch/Schlange, gn/vorne, gn/rechts, gn/vorne, while/Stifflip, schneide/Seilbrücke/unten, while/Bargie, nimm von/Banane, gn/hinten, haue durch/Baum, gn/links, gib/Banane/Gorilla, gn/vorne, gn/links, hebe auf/Pulverfass, gn/rechts, lasse los/Pulverfass, gn/links, zünde an/Streichholz, zünde an/Pulverspur, gn/rechts, gn/vorne, while/Stifflip, gn/links, gn/vorne, gn/links, gn/vorne, gn/vorne, while Primbottom, gn/hinten, gn/links, gn/vorne, gn/vorne, while/Braindeath, gn/hinten, gn/links, gn/vorne, gn/vorne, öffne/Falltür, gn/vorne. Dies ist das Ende des ersten Teils.

Und noch ein paar Tips für den zweiten Teil: die Orgel benutzen und „DEFACED" eingeben. Am sogenannten „Wegweiser" ziehen. Die Maschine kann durch Drehen der „Winde" (links & rechts) und durch ziehen/drücken des „levers" (Hebel) bedient werden.

★★★★★★★★★★★★★★

Und hier noch einige Anmerkungen zur MS-DOS-Version von **ELITE**: Mit dem Joystick ist die Cobra nur halb so wendig wie mit der Tastatur. Der Gebrauch der Escape-Kapsel führt noch lange nicht zum Verlust des Combat-Status – man bekommt das neue Schiff sogar mit leeren Energiebänken und heißem Laser zurück, wenn man es so verlassen hat.

★★★★★★★★★★★★★★

Der Cheat für **SCORPIO** funktioniert so: Anstatt den Joystick im Auswahlmenü nach links oder rechts zu bewegen, sollt man ihn mal nach oben drükken und gleichzeitig den Feuerknopf betätigen. Von Charlie!

★★★★★★★★★★★★★★

So, nun gibt's nochmal eine komplette Lösung zu **ZAK MKKRACKEN**, nachdem die Kopfnuß in der 12/88 dies ja leider nicht war. Ja, ich weiß, wir haben einen riesigen Haufen vom Lösungen bekommen, und allen Einsendern sei hiermit Dank gesagt, aber für eine muß man sich nun mal entscheiden, und die kommt jetzt:
Zak: Aus Zak's Wohnung folgendes mitnehmen: Telefonrechnung, Kreditkarte, Mundorgel, Tapetenstück, Fernbedienung, Buttermesser, gelber Stift, Ei und schmaler Schlüssel, Sushi im Fischglas ins Bekken schütten. Beim Bäcker dreimal klingeln, hartes Brot mitnehmen. Im Einkaufsladen (14th Avenue) dies kaufen: Regenanzug, Golfschläger, Hut, Scherzbrille, Gitarre und Werkzeugkasten. Den Werkzeugkasten öffnen. Mit dem Klebeband das Loch im Fischglas zukleben. Bobby Pin Schild (14th Avenue) abzwicken. Nun begleicht man die Telefonrechnung (und das macht man so: Man setzt Brille und Hut auf, zieht den Mantel an und bezahlt, indem man zum Computer geht, den Nulltarif). Die Anmeldung nimmt man mit, füllt sie aus und legt sie in den Briefkasten. Nun benutzt man den Stift auf das Tapetenstück, weckt den Busfahrer auf und benutzt die Kreditkarte. Im Flugzeug das Klopapier ins Waschbecken stopfen, Knopf drücken. Am vorderen Sizpolster muß man ziehen. Das Feuerzeug steckt man ein. Nun das Ei in die Mikrowelle legen und einschalten. Alle Kabinen öffnen und die Sauerstoffflasche herausnehmen. Dem Mann am Flughafen das Buch abkaufen, dem Eichhörnchen die Erdnüsse geben, mit dem Brotmesser den Eingang vergrößern, den Ast vom Baum abbrechen, das Vogelnest in der

Höhle herunterstoßen. Ast und Vogelnest in Feuerstelle werfen und anzünden. Die Markierung vervollständigen, die Fernbedienung benutzen, den blauen Kristall mitnehmen. Dem Mann in Miami das Buch zeigen. Zuhause die Fan-Club-Karte aus dem Briefkasten nehmen. Den blauen Kristall in den Türschlitz (14th Avenue) werfen und den Whisky an Annie geben.
Annie: Kreditkarte mitnehmen, nach London fliegen, dem Wächter den Whisky geben, Schalter ausschalten.
Zak: In Katmandu dem Wächter das Buch geben, zum Guru gehen, Heuhaufen anzünden, Flagge und Gefängnisschlüssel aus dem Gefängnis mitnehmen, in Kinshasa dem Medizinmann den Golfschläger geben, Reihenfolge der Kniebeugen merken, Zuhause das Brot ins Becken legen, Röhre mit Brechstange aufbrechen, Schalter betätigen, Brotkrümel aufsammeln, in Lima Brotkrümel auf Vogelfütterer legen, blauen Kristall auf Vogel anwenden, ins linke Auge fliegen und Schriftrolle mitnehmen, nach Mexiko, in den Tempel, zur Statue gehen.
Leslie: Kreditkarten und Sicherung aus dem Raumschiff nehmen, eine Kreditkarte an Melissa geben, Fahrscheine aus Automat holen, Metallplatte mit Fahrscheinen öffnen, Sicherung einsetzen, vordere Türe schließen, rechts öffnen (nicht beide zusammen öffnen!), Taschenlampe, Leiter, Klebestreifen und den Außerirdischen (Besen) mitnehmen, Sicherung wieder herausholen, Leiter an große Tür mit den Knöpfen stellen, „Kniebeugencode" eingeben, Markierungen an Statue lesen, an der massiven linken Tür die Leiter aufstellen und gegen die Kugel drücken, reingehen und beide Schalter umstellen. Nun kann man den Helm abnehmen. Im anderen Raum (ebenfalls links) die Markierungen unterhalb des Photos der Sphinx lesen.
Melissa: Radiorekorder und Kassette mitnehmen.
Leslie: Klebestreifen an Melissa geben, Leiter an Sockel der rechten Tür stellen.
Melissa: Klebestreifen auf Kassette befestigen, Kassette einlegen, Radiorekorder ein- und auf Aufnahme schalten, Helm abnehmen, gegen die Kugel drücken, zur mittleren Tür gehen und Kassette abspielen, Anker von Statue nehmen, in rechte Tür gehen, Anker ins Fach legen, Knopf drücken, goldenen Schlüssel mitnehmen.
Zak: Markierungen auf Statue vervollständigen, Kristallstück herausnehmen, in London den Zaun aufzwicken, Flagge in Steinsarg stecken, Schriftrolle an Annie geben, beide Kristalle auf den Sarg legen.
Annie: Schriftrolle lesen, nach Kairo fliegen.
Zak: Gelben Kristall mitnehmen und dem Medizinmann geben, in Pyramide beamen, Schalter links runterdrücken, Treppe runtergehen, Markierungen an Sphinx vervollständigen, hineingehen.
Annie: In Sphinx gehen, Hieroglyphen lesen, Knöpfe in der richtigen Reihenfolge drücken, Plan erscheint.
Zak: Plan auf Karte dazumalen, Markierungen lesen, ins Bermuda-Dreieck fliegen, mit Fallschirm abspringen, Mundorgel spielen, blauen Kristall auf Delphin benutzen, aus Atlantis das glänzende Objekt mitnehmen, in die Höhle (rechtes Auge) beamen und den Kerzenständer mitnehmen, in die Pyramide beamen und das glänzende Objekt sowie den Kerzenständer auf den Würfel setzen. Auf den Mars beamen, Markierungen vervollständigen.
Annie: In Pyramide gehen und den Schalter hochdrücken.
Zak und Melissa: Zur Straßenbahn (???) gehen.
Leslie: Sand mit dem Außerirdischen (Besen) wegwischen.
Zak, Melissa und Leslie: Zur Marspyramide fahren (genügend Tickets kaufen; jeder zwei Stück).
Leslie: Sand vor der Tür wegwischen.
Zak: Bobby Pin Schild ins Schlüsselloch stecken.
Leslie: Gegen Fuß von Sarkophag drücken.
Zak und Melissa: Treppe hochgehen.
Melissa: Kasten mit goldenem Schlüssel öffnen, Knopf drükken.
Zak: Weißen Kristall mitnehmen.
Leslie und Melissa: Sicherung ins Raumschiff einsetzen und abfliegen.
Zak: In Pyramide beamen, alle Kristalle auf den Kerzenständer setzen.
Zak und Melissa: Beide Schalter hochdrücken.
Und geschafft!
Nun noch einige Tips: 1. Die Fan-Club-Karte an den King (im Raumschiff, auf das man kommt, wenn man zum Bermuda-Dreieck fliegen möchte) geben. Lottozahlen für den nächsten Tag ablesen (Lott-O-Dictor), Im Laden Lotto spielen und alle Geldprobleme los sein.
2. Wenn man nach dem Benutzen des blauen Kristalls erwischt wird, bekommt man auf drei Arten seine Sachen zurück: a.) Hut und Scherzbrille aufsetzen, durch die Tür in der Post gehen, Schrank aufmachen; b.) In der Post anrufen, durch die Tür in der Post gehen, Schrank aufmachen; c.) Teppich im Zimmer aufdecken, Luke mit der Brechstange öffnen, Seil an Tür anbinden, abseilen, Schrank öffnen.
3. Regenanzug, Fischglas und Sauerstofftank bilden einen Raumanzug.
4. Statt die Telefonrechnung zu bezahlen einfach Hut und Scherzbrille aufsetzen und das Terminal selbst benutzen.

* * * * * * * * * * * * * *

Und hier unser Kurs *Foulen bei* **SUPERSTAR ICEHOCKEY** *mit Eimar Olafsson*: Grundsätzlich gibt es zwei Möglichkeiten, einen Gegner auf Eis zu legen: 1. Man provoziert ein Foul. Dies geht besonders gut beim Bulli, indem man schon bei der Anzeige auf den Gegner zufährt. Und 2. Man foult selbst. Entweder man foult einen Gegner, der gerade aus dem Bild scrollt, oder drückt nach dem Foul die Restore-Taste. So ahndet der Schiedsrichter das Foul meistens nicht, und auch das Tore-Schießen wird leichter (weniger Gegner). Außerdem kann man 3. besonders gut foulen, wenn ein Spieler des eigenen Teams bereits eine Zeitstrafe hat, da der Schiri dann beide Augen zudrückt.

* * * * * * * * * * * * * *

Und für alle **ULTIMA V**-Suchenden einige Tips, und zwar die Mantras, Words of Power und Passwörter; und dies und das...

Britannia: Mantra of Compassion (MU); Word of Power für Despise (VILIS); Trinsic: Mantra of Honor (SUMM); Word of Power für Shame (INFAMA); Minoc: Mantra of Sacrifice (CAH); Word of Power für Covetous (AVIDUS); Yew: Mantra of Justice (BEH); Word of Power für Wrong (MALUM); Password für Resistance (DAWN); Moonglow: Mantra of Honesty: (AHM); Word of Power für Deceit (FALLAX).

Skara Brae: Mantra of Spirituality (OM); Password für Oppression (IMPERA); Jehelom: Mantra of Valor (RA); Word of Power für Despise (INOPIA); New Magincia: Mantra of Humility (LUM); Castle Blackthorn: Word of Power für Hyloth (IGNAVUS). Tips: Kontaktmann für Resistance: Terrence in Britannia; Kontaktmann für Oppression: Tactus in Minoc; Kontaktmann für Glassword: Eb in Britannia; Kontaktmann für Sextant: Scally in Buccaneer's Den; Kontaktmann für Climber: Bechiy in Buccaneer's Den. Skull Keys: Minoc, Baum links oben, nach Mittag.

Magical Carpet: Castle British ganz oben.
Crown: Castle Blackthorn ganz oben (erst Black Badge holen und usen).
Amulet: Irgendwo in der Unterwelt (Reisebericht anschauen).
Sceptre: Irgendwo im Fortress of Shadoworlds.
Mystic Weapons: Durch Hyloth nach unten gehen, mitten im Feuer (12mal searchen).
Black Badge: südliche Insel vom Abbys (in Windemere und Elistaria).

Spyglass: Keep Fathering bei Lord Seggallion.

Harpycraft: Musican in Greyhaven.

Sextant: David in Greyhaven.

Climber: Lord Michael in Empath Abbey.

Glassword: freies Feld in Serpents Spine.
HMS Cape Plan: East Britannia (verschlossener Raum bei Shipwright).

Grundsätzlich sollte man nur mit fünf Charakteren herumspazieren, da man immer wieder bessere Charaktere findet. Gems findet man auch in Dungeons (besonders in Hyloth)! Jede Insel erforschen. Sumpf ist ungefährlich, sofern man mit einem Pferd oder einem Teppich unterwegs ist. Strudel sollte man nicht immer meiden. Magic Axes sind tolle Waffen.

Eine saftige Belohnung gibt es bei der Erfüllung der Shrine-Aufgaben. Einkaufen sollten Frauen, da sie bessere Preise erzielen. Von Stefan Böltring aus Hannover.

Tschüß, bis zum nächsten Mal

Uli

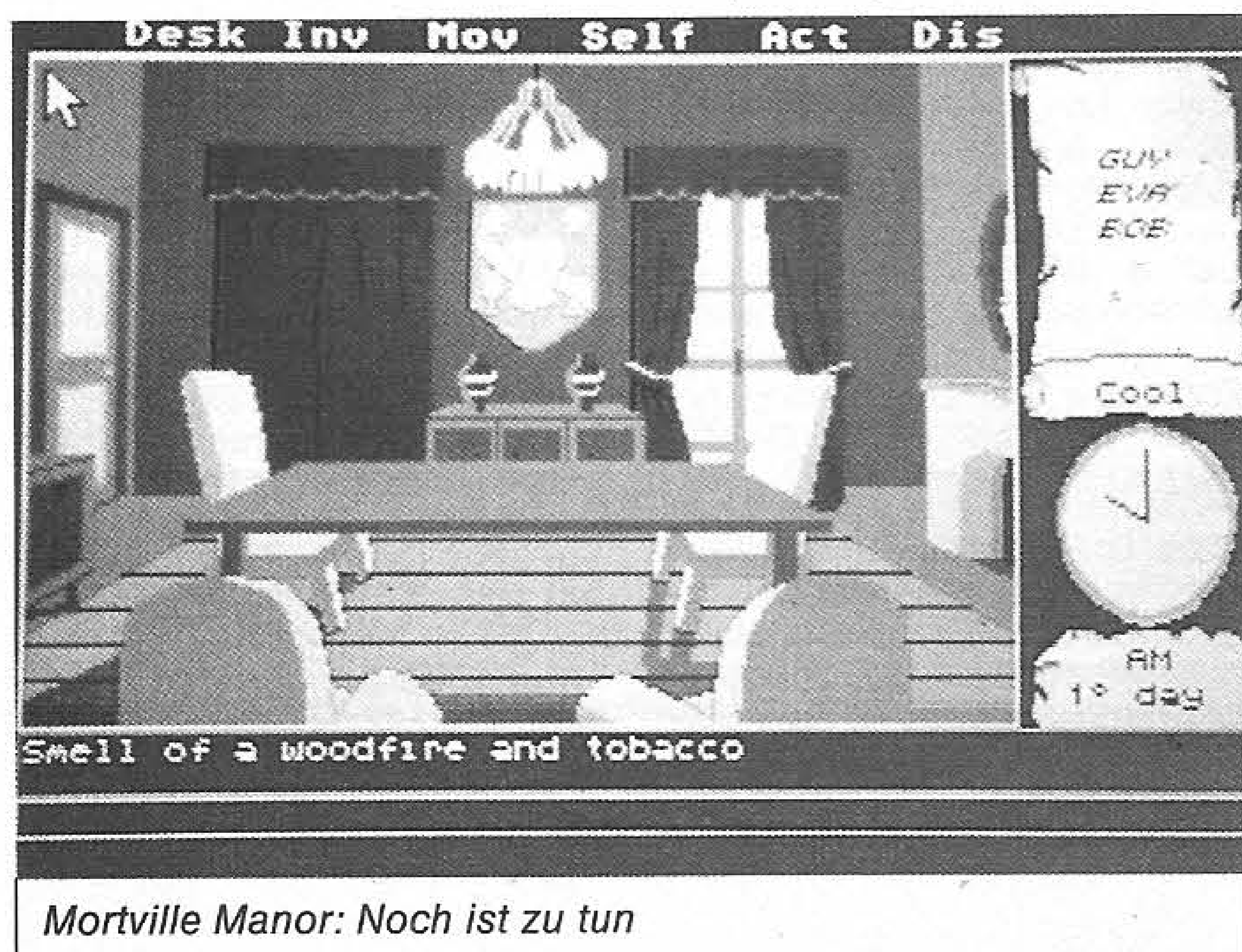
KOPFNUSS

Mortville Manor – Julia's Mörder entlarvt!

„Geheimnisvoll & irrsinnig spannend", so lautete in ASM, Ausgabe 10/87 unsere Headline über ein Grafik-Adventure, das uns zu dieser Zeit lediglich in Englisch vorlag. Schon sehr bald gelangte auch die deutsche Fassung in unsere Shops, und die Adventure-Fan-Gemeinde sorgte dafür, daß MORTVILLE MANOR oder „Das Geheimnis des Landsitzes von Mortville" zu einem riesigen Erfolg wurde. Viele unserer Leser haben uns im Laufe der vergangenen zwölf Monate immer wieder um Rat gefragt, verlangten Tips und gewisse Hinweise auf die Todesursache von Opfer Julia. Nun endlich können wir Euch den Mörder auf einem silbernen Tablett präsentieren. Es ist ...

Programm: Mortville Manor, **System:** Atari ST (zugrunde gelegt), Amiga, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Active Distribution, London, England, **Muster von:** Active Sales & Marketing.

Sicherlich müssen wir Euch nicht erst lange erklären, worum es hier geht. Aber dennoch möchte eine kurze Zusammenfassung über das geben, was sich zunächst einmal ereignet hat (so wie bei Dallas oder so ..): Der Spieler übernimmt die Rolle eines Privatdetektivs und gleichzeitig den Mordfall an einer gewissen Julia. Von letzterem (dem Mordfall) erfährt man durch einen anonymen Brief, der ins Haus flattert. Daraufhin macht sich der Schnüffler auf den Weg zum **LANDSITZ VON MORTVILLE MANOR.** Und alles hatte so begonnen und endete wie folgt:
Sie sitzen also in Ihrem Detektiv-Büro und lesen gerade die TILT-Zeitung, als ein Telegramm durch den Briefschlitz hereinfällt. Es sind die beunruhigten Zeilen einer alten Freundin – Julia! Gleichzeitig unternehmen Sie eine Rückkehr an den Ort Ihrer Kindheit. So haben Sie die Möglichkeit, Mortville Manor noch einmal – und zwar aus einer anderen Perspektive – wiederzusehen. Sie nähern sich dem Haus, klopfen an und werden von Max, dem Diener, an der Eingangstür empfangen. Außerdem führt er Sie in Ihr Zimmer, denn das Wetter wird deutlich schlechter, so daß Sie ein paar Tage auf dem Anwesen bleiben müssen. Anmerkung: Laut Beschreibung müssen Sie alles genau beobachten, genau lesen und mehrere Personen nach den Umständen vom Tode Julias vernehmen. Dies alles können Sie sich ersparen, denn es handelt sich samt und sonders um Ablenkungsmanöver, die Ihnen, und das zeigt der Schluß des Adventures, Julia und Leo gelegt haben!
Zur Lösung: In Ihrem Zimmer werden Sie nichts finden, das Ihnen zur Lösung verhilft. Sie gehen aus dem Zimmer und befinden sich auf einem langen Flur. Von hier aus treten Sie in das letzte Zimmer links ein. Es ist der Raum von Guy und Eva. Sie finden hier auf dem Schrank einen Koffer, den Sie öffnen und untersuchen. Den goldenen Ring, den Sie finden, nehmen Sie an sich und verlassen dann den Raum.



Mortville Manor: Noch ist zu tun

Nun gehen Sie in das Zimmer von Bob. Es befindet sich auf der rechten Seite und ist das vorletzte Zimmer. Sie treten auch hier ein und öffnen ebenfalls den Koffer, der auf dem Schrank liegt, und untersuchen diesen. Den Dolch, den Sie hier finden, behalten Sie und verlassen dann das Zimmer.
Als nächstes begeben Sie sich in den Keller. Hier sollten Sie Ihr ganzes Augenmerk auf die mittlere Säule werfen, an der Sie eine rautenförmige Öffnung entdecken. In diese Öffnung können Sie den Dolch „setzen", und alsdann öffnet sich eine Geheimtür in der Mauer. Die Frage, ob Sie eintreten wollen, beantworten Sie logischerweise mit einem „Ja".
Gleich im nächsten Raum finden wir eine Art Madonnen-Figur, die ein Schwert und eine Kugel in den Händen hält. In diese Kugel können Sie den Ring in eine kleine Öffnung „setzen" und dann am Ring „drehen". Dieses müssen Sie eventuell öfter wiederholen, bis sich eine weitere Geheimtür öffnet. Sollten Sie sich aber entnervt abwenden, so krempelt die Statue mit ihrem Schwert Ihr Inneres nach außen. Also wichtig ist: Weiterdrehen und nicht ungeduldig werden!
Gesetzt den Fall, es öffnet sich also die Geheimtür, treten Sie ruhig ein, denn nun befinden Sie sich in einer Krypta und finden hier Murielle. Sie ist äußerst tot. In der rechten Hand hält sie eine Kugel (Gegenstand aus Holz). Dieses hölzerne Objekt nehmen Sie an sich und verlassen den Raum wieder. Nun nehmen Sie den Ring wieder auf und wählen „Ausgang", um dann wieder im Flur anzukommen.
Von hier aus gehen Sie auf den Speicher. Der Aufgang ist auf der rechten Seite am Ende des

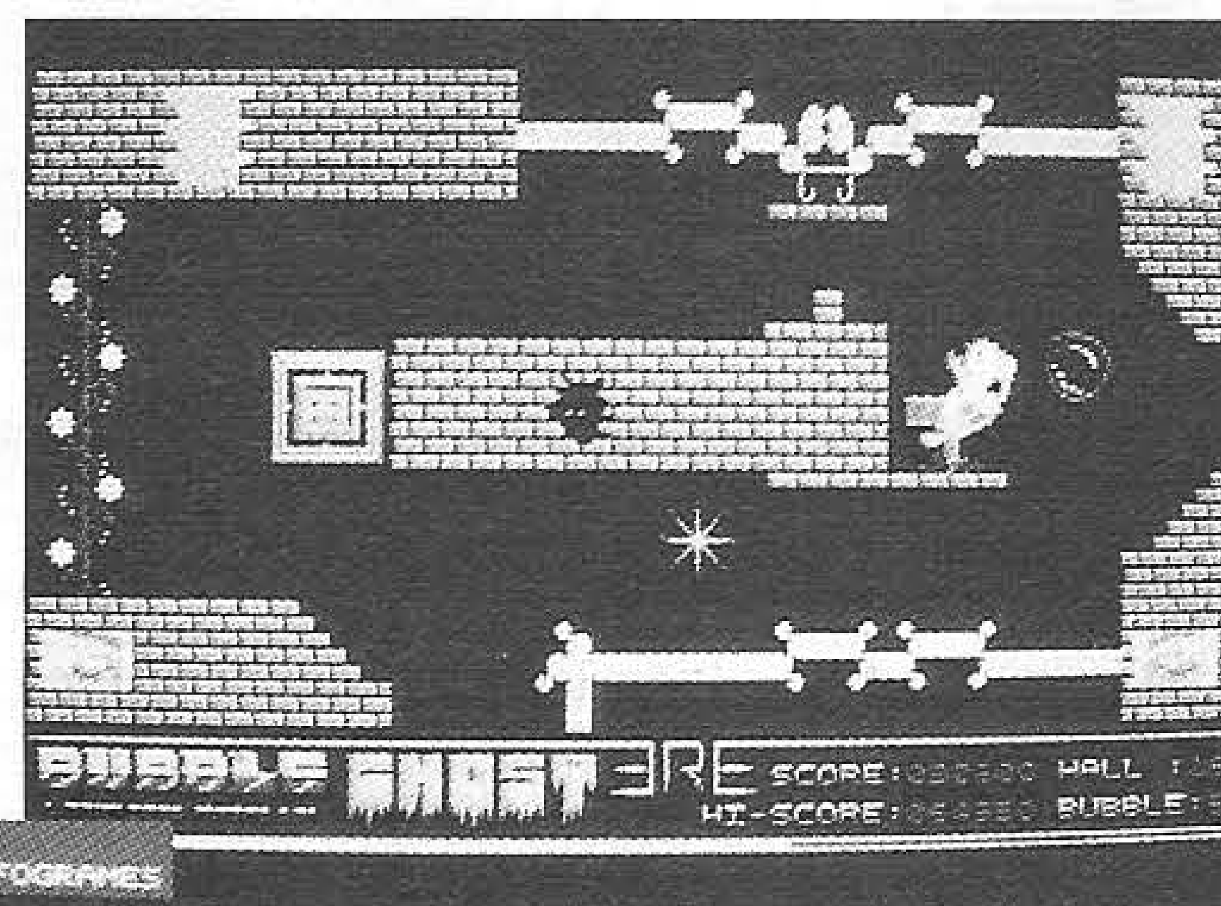


Flurs. Sie stehen nun mitten auf dem Speicher und sehen unter anderem einen größeren Schrank, dessen Schublade Sie nun öffnen und untersuchen. Den Holzstock, den Sie hier finden, nehmen Sie an sich. Nun setzen Sie den Gegenstand aus Holz in die Öffnung, die sich in der Arbeitsplatte des Schrankes befindet, dann den Holzstock durch die vordere Kugel mit dem Loch stecken und dann die Kugel drehen. Es öffnet sich nun eine Geheimschublade.
Sie finden ein Büchlein, lesen dieses und führen dann ein aufführliches Gespräch mit Leo. Und nun erfahren Sie die genauen Umstände des Todes von Murielle, die Sie im Keller gefunden hatten, und vom Tode Julias.
Nachdem Sie in Paris wieder angekommen sind, hat Leo nach einer spektakulären Rennbahn-Wette Selbstmord begangen. Das Spiel ist aus; das Rätsel gelöst!

JÖRG HECKMANN

Einen Augenblick bitte ...

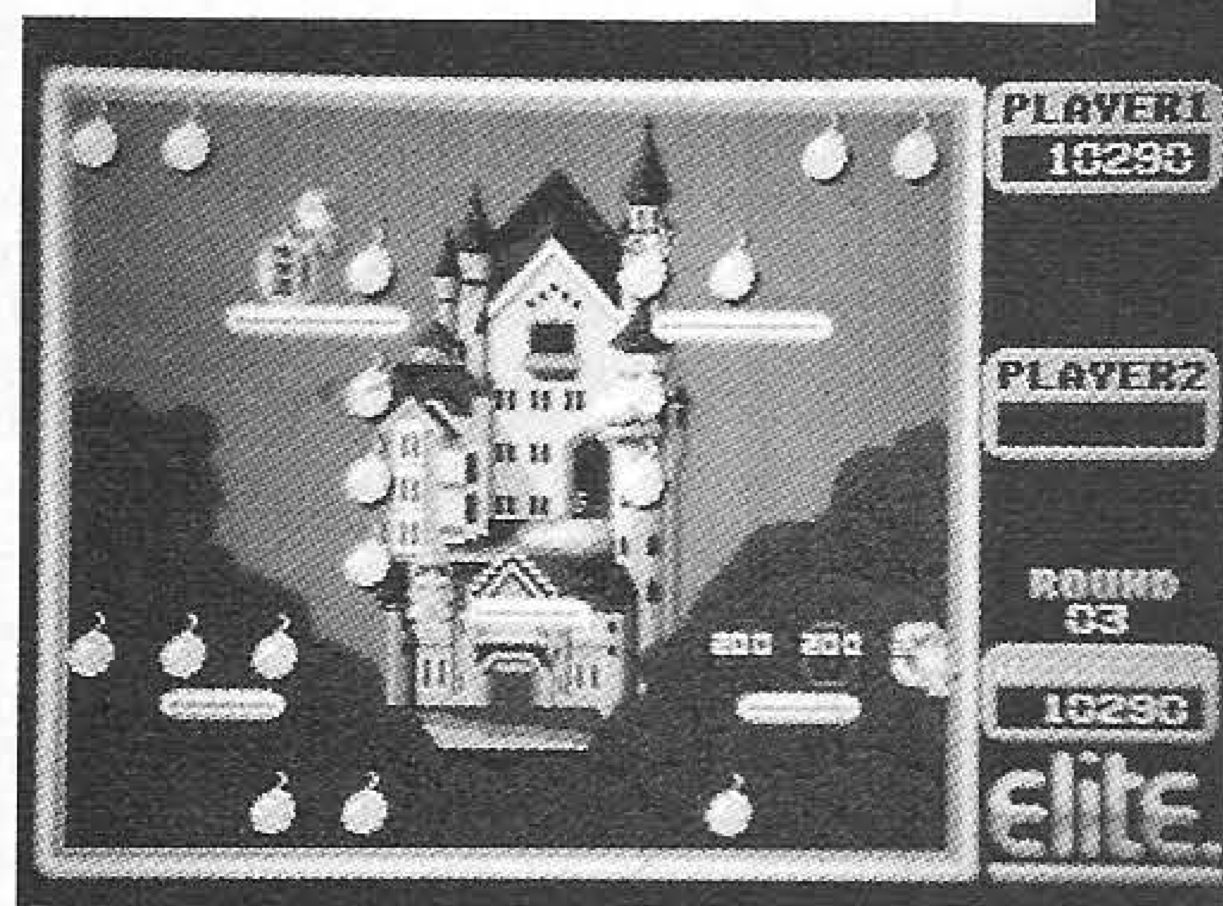
für jeden neuen Abonnenten, den Sie jetzt für „Aktueller Software Markt" werben, erhalten Sie als Dankeschön ein tolles Programm Ihrer Wahl.



Bubble Ghost
Ein Arcade-Game das optimalen Spielspaß ermöglicht und durch hervorragende Grafik besticht!



Bobo
Der Comic-Held erlebt die tollsten Abenteuer im „Knast". Eine lustige und abwechslungsreiche Spielidee für bis zu 6 Spieler.



Volume II
Eine Spiele-Compilation für alle Action-Fans mit folgenden 4 Programmen: Paper boy, Ghost'n Gobblins, Battle Ship, Bomb Jack II

Was müssen Sie tun?

Sprechen Sie mit Ihren Freunden und Bekannten. Füllen Sie einfach den Coupon aus und senden Sie Ihn mit Unterschrift an:

Tronic-Verlagsgesellschaft mbH
Abo-Service,
Postfach 870,
3440 Eschwege

Für einen neuen „ASM"-Abonnenten + DM 5,-Zuzahlung!

Ich habe den neuen Abonnenten geworben! Bitte liefern Sie mir dafür:

☐ **Bubble Ghost,** C64 (Kass/Disc) ,Amiga, IBM

☐ **Bobo** Amiga, Atari ST

☐ **Volume II,** C64 (nur auf Diskette)

Zutreffendes bitte ankreuzen bzw. unterstreichen!

Ich bin damit einverstanden, daß eine Zuzahlung von DM 5,- bei Anlieferung kassiert wird. Die Auslieferung der Prämie erfolgt bei Bezahlung der Rechnung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum Unterschrift

Ja, ich abonniere „Aktueller Software Markt" zum nächstmöglichen Termin zum Preis von 59,50 DM (10 Ausgaben) für mindestens ein Jahr. Bei Lieferung ins Ausland beträgt der Jahrespreis 73,- DM.
Das Abonnement verlängert sich nur dann um ein weiteres Jahr, wenn nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ gegen Rechnung ☐ gegen Vorkasse

☐ Bargeldlos durch Bankeinzug

Konto-Nummer Bankleitzzahl

Bankinstitut

Datum Unterschrift

Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.

Datum Unterschrift

Bitte beachten Sie:

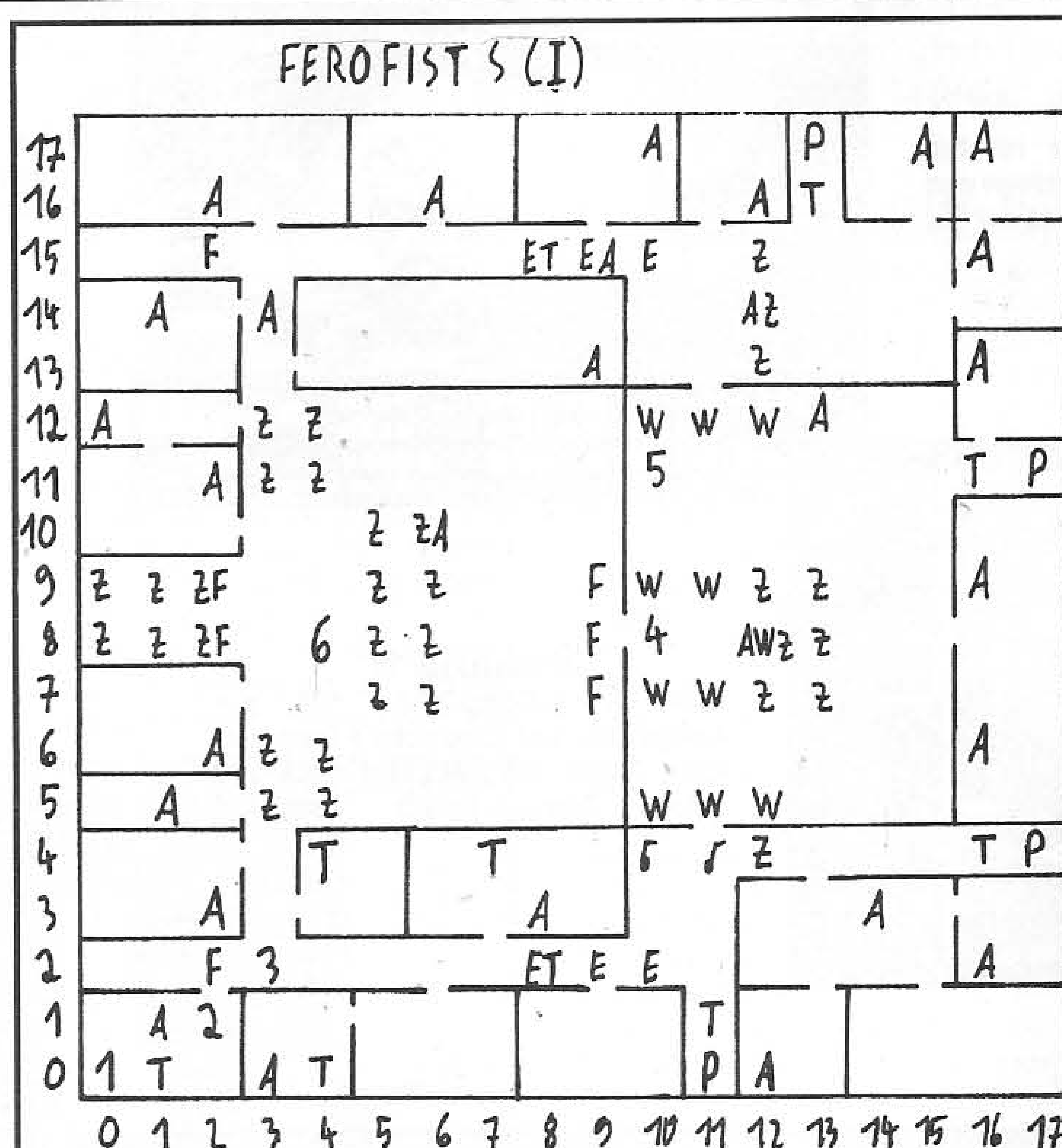
Neuer Abonnent und Prämienempfänger dürfen nicht ein und dieselbe Person sein!

KOPFNUSS

BARD's TALE III – Teil V

Dieses Mal begibt sich unsere Party allseits geliebter und geschätzter Helden in die Welt der Zwerge: Durch einen 'Chronomancer-Spell' an der alten Zwergenmine gelangt diese nämlich in das Zwergenkönigreich 'Kinestia', in dem sie sich auf die Suche nach dem 'Hammer of Wrath' und 'Ferofist's Helm' machen soll.

Eine erfolgreiche Mission läuft in etwa folgendermaßen ab: Gleich nach dem Dimensionssprung stellt man überraschenderweise fest, daß man sich in Kinestia nicht wie in sämtlichen bereits besuchten Dimensionen zuerst in einer „Wilderness“ wiederfindet, sondern daß man gleich mitten in Ferofist's Höhlenpalast aus dem Ozean der Zeit wiederauftaucht. Auch nach längeren Expeditionen wird man wohl kaum einen Ausgang finden, der einen in eine „Wilderness“ führt, da es in Kinestia nun leider weder eine solche noch eine Stadt gibt. Dafür wird der Spieler aber mit zahlreichen Dungeons entschädigt, die auch erst mal durchforstet sein wollen. Aber nun zurück zu „Ferofist's“: Nicht unweit von der Startposition entfernt, wartet „Hawkslayer“ auf die Party und versperrt dieser den Weg. Er gibt ihr außerdem auch noch ein Rätsel auf, dessen Lösung er aber seltsamerweise schon bei der letzten Begegnung in „Gelidia“ verraten hatte. (Vorrausgesetzt, die Party hatte ihn in Gelidia in die eigenen Reihen mitaufgenommen!) Des Rätsels Lösung ist also „ICEBERG“. Diese verschafft der Party neben einer freien Passage nun zum zweiten Mal die sagenhafte Ehre, „Hawkslayer“ in die Party mitaufnehmen zu dürfen, was, wenn man sich dazu entschließen sollte, nicht gerade das Verkehrteste, aber auch nicht unbedingt notwendig wäre. Damit gibt es zu diesem ersten Dungeon schon nichts mehr zu sagen; man kann sich also unverzüglich durch einen Durchgang in der Südwand des Dungeons in die „Barracks“ begeben und dort nach einem der beiden Schlüssel suchen, die man später im „Workshop“ benötigt, um einen Durchgang zum nächsten darunterliegenden Dungeon freizugeben. Nachdem man diese Aufgabe erledigt hat, sollte man die „Barracks“ wieder verlassen, und Ferofist's „Private Quarters“ einen Besuch abstatten. Dort findet man neben dem zweiten, später benötigten Schlüssel letztendlich den Herrn des Hauses, nämlich Ferofist persönlich, der allerdings nicht mehr gerade in bester Verfassung ist. Er steht nämlich kurz vor seinem Exitus und kann der Party gerade noch verraten, wieviel mal die beiden gefundenen Schlüssel (LEFT KEY+RIGHT KEY) an dem Schloß des Portals im „Workshop“ angewendet werden müssen, bevor er sich endgültig verabschiedet. Nach dieser sehr traurigen Begebenheit ist es endlich angebracht, den „Workshop“ aufzusuchen, der durch einen Durchgang in der Nordwand von „Ferofist's“ zu erreichen ist, und dort bei dem verschlossenen Portal (auf Position (02/02)) 18 mal den „RIGHT KEY“ und 15 mal den „LEFT KEY“ anzuwenden. Daraufhin müte sich das Portal öffnen und einen Durchgang zu „Urmech's Para“ freigeben, welches man sich nicht näher anzuschauen braucht, da es weder wichtige Informationen noch Gegenstände verbirgt. Man kann sich also gleich in die „Viscous Plane“ begeben, die neben einer kleinen Besonderheit und den obligatorischen Monstern allerdings auch nicht viel zu bieten hat. Diese „kleine Besonderheit“ des Dungeons besteht leider auch bloß darin, da dieser mal wieder mit einer Flüssigkeit gefüllt ist, die die Anwendung des „GILL“-Spruches notwendig macht, aber das ist ja auch nichts umwerfend aufregendes mehr und gehört schon fast zum Alltag unserer Helden, also so schnell wie möglich rein in das nächste und letzte Dungeon! Im Sanctum stößt man schlielich beim Betreten der ersten Hauptkammer auf den depressiven Androiden „Urmech“, den man nicht bekämpfen sollte. Den



Ferofist's (Level 1):

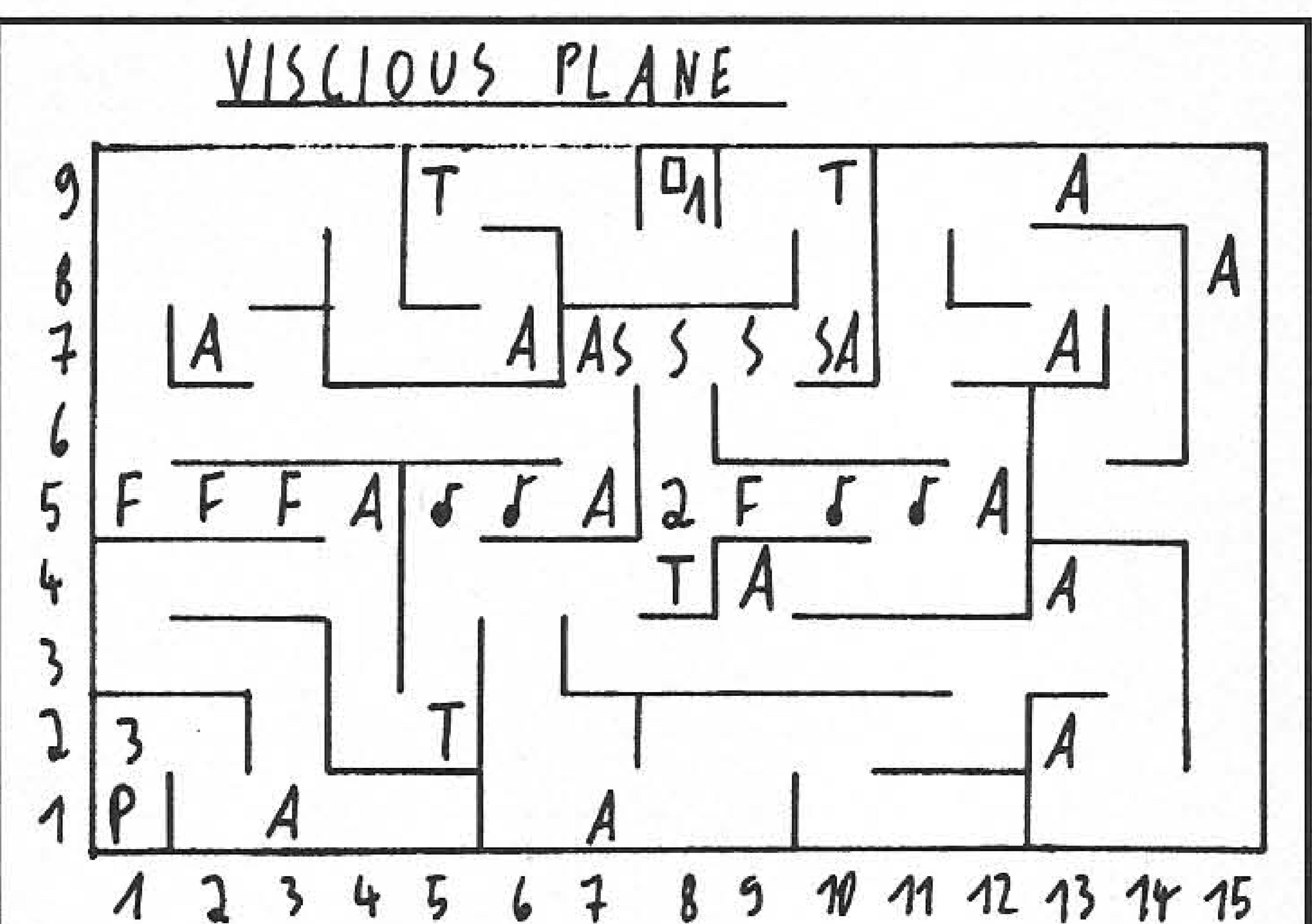
1.) The ground seems well worn here.
2.) Carved from solid rock, the dwarven castle you find yourself standing in radiates strength and power. Sadly, however, it's walls also bear the scars of war – and many of them are very recent.
3.) Standing before you, blokking the halfway, you see Hawkslayer. He's younger than the last time you met, and shows none of the signs of his long adventuring career. He stares at you and says, „The old one said I'd find allies, but I don't work with just anyone. I only want smart allies. Answer this riddle: Colder than myself, I cover myself with myself, and shrink, so I can grow large again. What's the answer? (Die richtige Antwort ist „ICEBERG“) Glad to be in smart company. Listen, you magikkers should know, magic is screwy here. Be careful. How about us getting together? (Y/N)
4.) Ferofist's Throne room, stripped of the fine furnishing it once had, seems violated and dead. Broken and long dead combatants fill the room. It is a very grim sight.
5.) Scratched deep into the wall, with coppery shards of metal embedded in a red stone, you read: Why must those who rise to rival their creators always be considered damned?
6.) The Castle's Grand Reception Room looms high over your head, it's vaulted ceiling lost in the dim light above you. Strewn throughout you see the torn and shattered bodies of dwarves and strange machines.



lohnt einem der Roboter nämlich erstens mit einer ausführlichen Schilderung der Ereignisse, die letztendlich zu Ferofist's Tod geführt haben, zweitens mit der Offenbarung des Verbleibs der beiden gesuchten Gegenstände, und drittens mit einer Dienstleistung ganz besonderer Art. Urmech hat nämlich eine Maschine entwickelt, mit der theoretisch alle Mitglieder der Party, die noch keiner Zaubererklasse angehören, zu sogenannten „Geomancers" gemacht werden können. Ich möchte jetzt nicht weiter auf die besonderen Fähigkeiten dieser Zaubererklasse eingehen, da man alle wichtigen Informationen zu diesem Thema im Begleithandbuch von Bard's Tale III nachlesen kann. So, nachdem man zuguterletzt in der zweiten Hauptkammer des „Sanctum" den „Hammer Of Wrath" und „Ferofist's Helm" gefunden und eventuell in der südlich gelegenen Nische ein oder mehrere Partymitglieder in einen „Geomancer" transformiert hat, kann man die Mission getrost als erledigt betrachten und sich beim Rückmarsch zum Review Board in der Starterdimension schon mal auf den nächsten Auftrag vorbereiten, der die Party in die Dimension „Tenebrosia" führt. Dort geht es dann nach altbewährtem Muster weiter ... Peter

now holed through and through. The old dwarf is dying, but his eyes light up as he sees you. He coughs weakly, „You have come as prophesised. You must destroy the fruits of my foolish alliance with the dark one, find the keys, and travel through my workshop into Urmech's Lair." Ferofist collapses into a liveless shell of a man, finally at peace. The dwarves take his body away to be buried in secret. A dwarf says, „He scrawled this message on the wall. It may mean something or it may not." The final dwarf leaves .. Bright hand, true hand, thine are the months of six summers. Sinister hand, Dark hand, Three plagues upon each finger. in opposition, you ward the lair of my foolish death.

3.) Hidden away in a corner of this room is a strange key. Judging by the oddly shaped handle, it looks like you use your left hand to turn it. Who wants to get the Left Key? ...

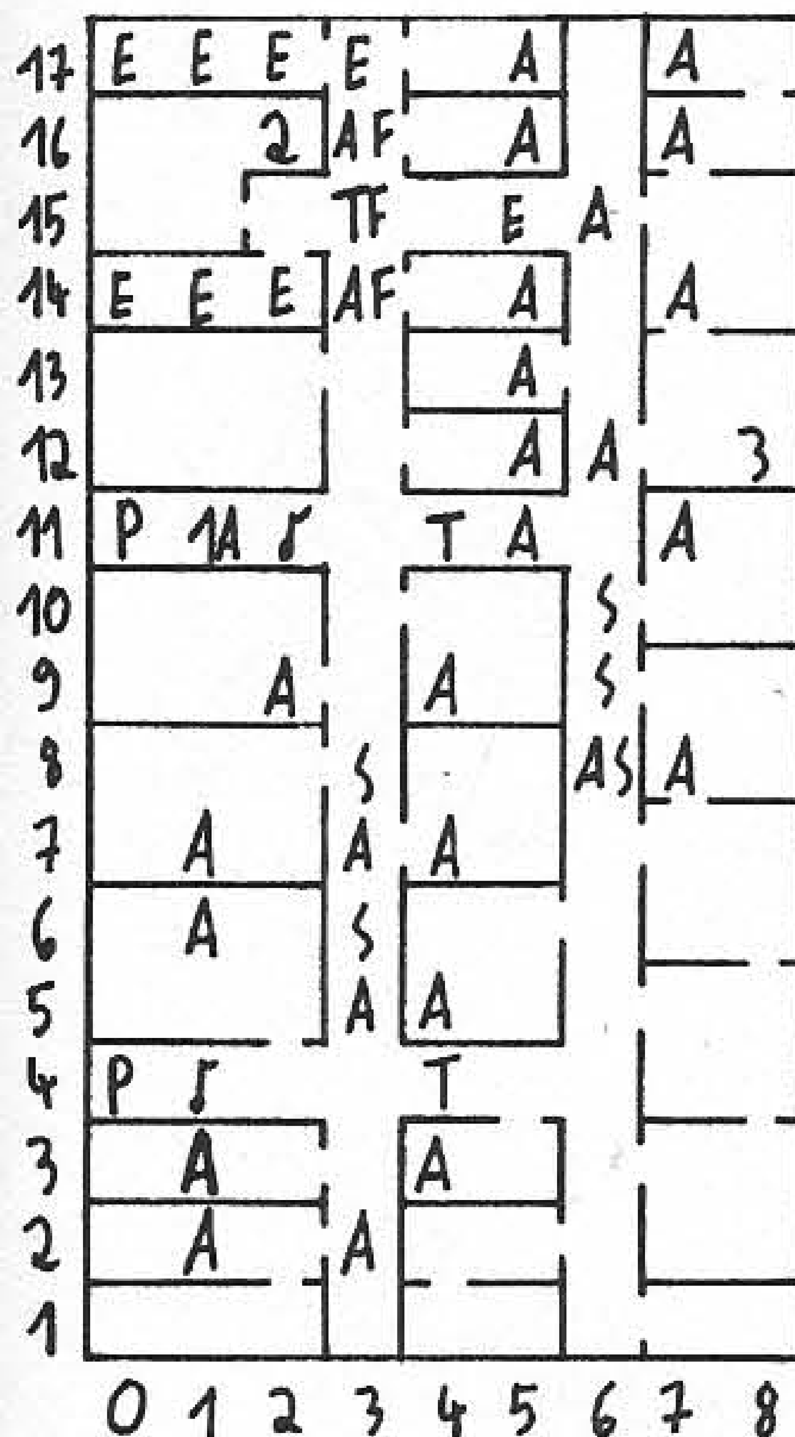


Viscous Plane:

1.) The thick, amber liquid soaks through your clothing and chills your flesh. You fight against the smothering sensation as it seals your nostrils off and blink as the fluid stings your eyes.

2.) You feel a slight current moving through the oily fluid. Something swishes through the murky lake and you feel a chainlink body writhe between your legs.

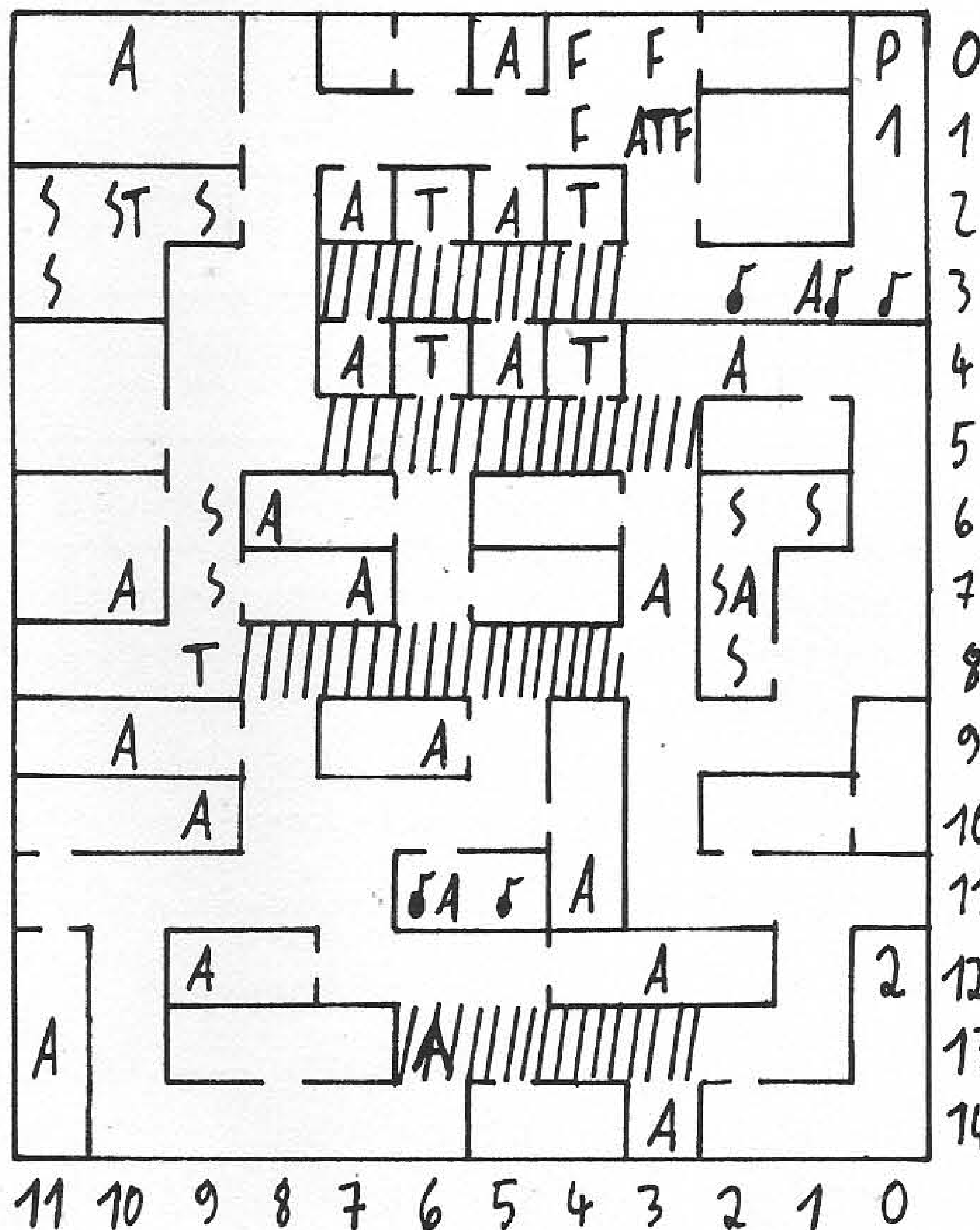
3.) A light from the south cuts through the murk and reveals stone walls worn smooth by the thick liquid flowing through this underground lake.



Private quarters:

1.) Wisps of smoke and sounds of battle echo throughout the halls of Ferofist's private lodging wing. You see grim reminders of war all over – most notably dying dwarves and their mechanistic foes.

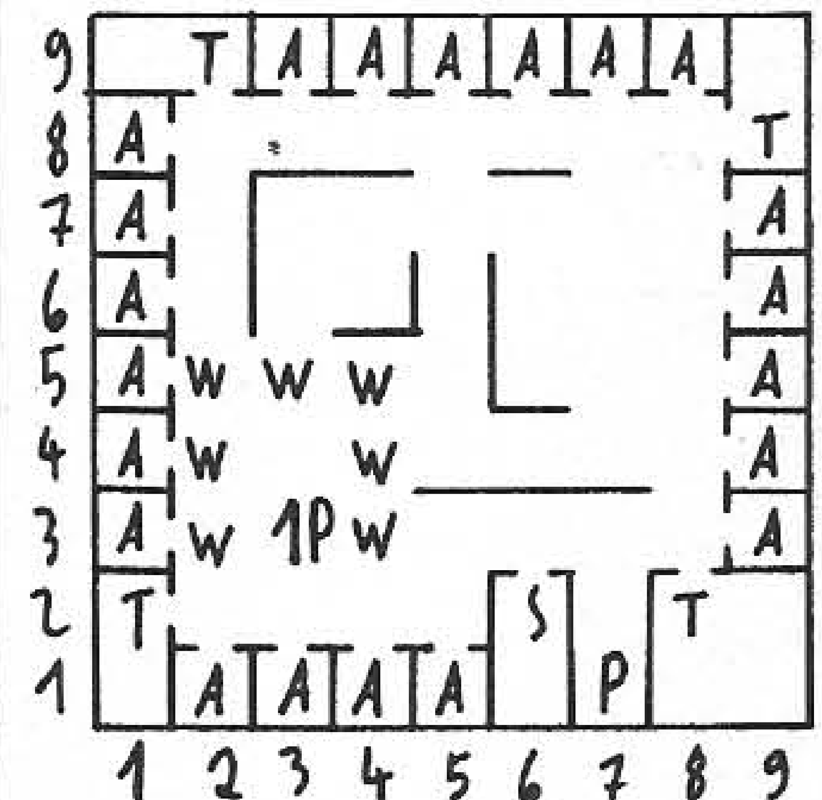
2.) His armour, once a masterwork by a dwarves armorer, is



Barracks:

1.) Despite the smoke choking the passageway, you see, nailed to the walls, battle standards of Dwarven battalions. Many have been torn and defaced, but they still hang in the barrack's entrance.

2.) Hidden away in a corner of this room is a strange key. Judging by the oddly shaped handle, it looks like you use your right hand to turn it. Who wants to get the Right Key? ....



Workshop:

1.) There is a sealed portal on the floor. It is ecured by two locks. (Hier muß der „Right Key" 18 mal, und der „Left Key" 15 mal benutzt werden.)

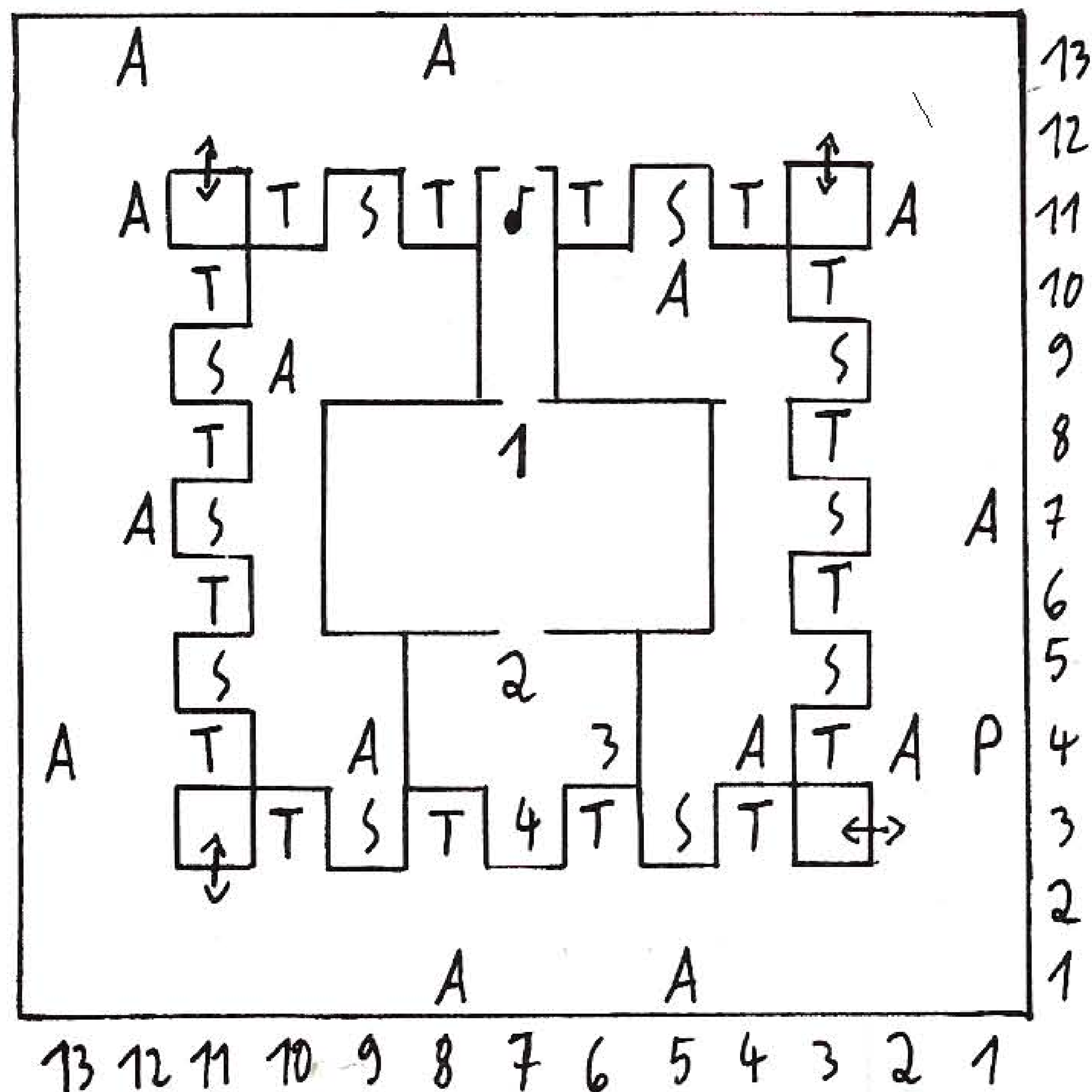
Sanctum:

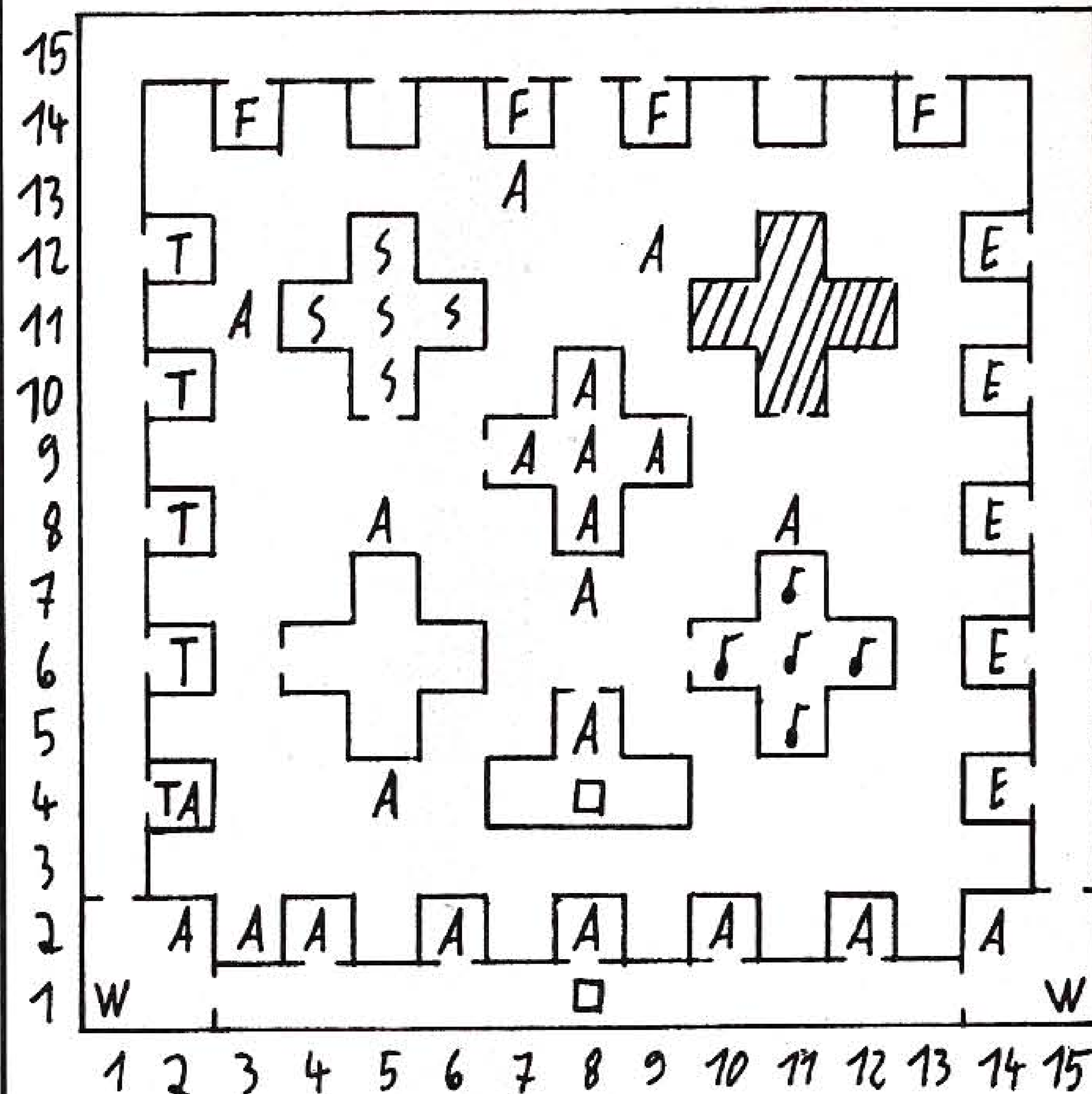
1.) Seated in a scrap-metal throne you see Urmech. His iron features seem to move like flesh, and his expression is one of sorrow. „Is this how it must end, in violence, or can we work on accomodation? (Y/N) -- Nach Eingabe von „Y": Ferofist created me, despite the God's Pact barring further creation, and through this henious act, helped free the dark one. But what of me? I have done no evil except to live. I have, in turn, created others of my kind to protect me – and so I will not be all allone. The items you seek are in my inner sanctum. I have

no need of them and they are yours to take. I have discovered a type of magic I will share with you, if you are willing. Those who wish to learn my magic should meet me at the rear of my sanctum. There I will instill this new power into your blood. With that, Urmech leaves and enters a chamber to the south.

2.) Urmech's private Sanctum is a beautyful world of symmetrical metal tubes, jeweled globes and silvery tools. Here you sense great power and feel a facet of magic you've never sensed before.

3.) Among the cold steel furniture that adorns Urmech's chamber is a small treasure chest. Ferofist's helm is in the chest. Who wants The Hammer of Wrath is in the chest. Who wants (Beide Items können nur vom Paladin benutzt werden, wobei der Hammer nur eine einfache Waffe ohne zusätzliche Senkungsfunktion der 'Armour Class' darstellt, während der Helm nur eine Panzerungsfunktion hat; er senkt die 'AC' um sieben Einheiten.)





ASM-«Beziehungskiste»

Stefan Bayer wurde am 31.5.1964 in Gudensberg geboren. 1984 brachte er die Abiturprüfung hinter sich. Nach Ableistung seines Zivildienstes nahm er ein Studium der Germanistik und Kunst an der Gesamthochschule Kassel auf. Seit ca. 2 Jahren zeichnet er für den Tronic-Verlag u.a. die Donald-Bug-Comics.

STEFAN BAYER



1. Welchen Hobbies gehen Sie nach?	Comics zeichnen (fast schon Arbeit), Musik machen, Baden
2. Welche Computerspiele gefallen Ihnen am besten?	Was für Spiele?
3. Welches Buch (Bücher) hat Sie am meisten beeindruckt?	Solaris von Stanislau Lem
4. Nennen Sie uns Ihre Lieblingsspeise(n)!	Nudeln mit Heinz-Ketchup
5. Welche Art von Musik bevorzugen Sie (Lieblingsplatten)?	Elektronik: Wave, Pop, New Age, Acid-House
6. Welchen Film können Sie immer wieder sehen?	Roger Rabbit
7. Wo möchten Sie gern leben?	Eschwege (Ha, Ha, Ha!)
8. Welchen Zeitgenossen möchten Sie gern mal kennenlernen?	Donald Bug
9. Welche historische Persönlichkeit bewundern Sie?	Ghandi
10. Welches ist Ihr Lieblingstier?	„Marsipolami" (COMIC Fibo)
11. Welches Getränk nehmen Sie am liebsten zu sich?	Jim Beam
12. Ihr liebster Urlaubsort ist?	Ich mache keinen Urlaub
13. Wo würden Sie gern mal Urlaub machen?	Island, Australien, Amerika
14. Was sammeln Sie?	Comics
15. Gibt es einen Wahlspruch, an den Sie sich halten?	Nein!
16. Welches ist für Sie die bedeutendste Leistung der Menschheit?	Die Erfindung des tropffreien Tuschefüllers
17. Welches war das schönste Ereignis in Ihrem Leben?	Es hat 1964 angefangen und noch nicht geendet
18. Was wünschen Sie sich für die Zukunft?	Berühmt werden, Frieden, Glück ... überhaupt eine haben!

Was mögen Sie? Musik, Sonne, Schnee, Wasser, Gute Comics, SF-Literatur, Schwarz, Pommes, Weiß, Bier, Chaos, Autos, Hektik, Verträumte Musik, Discos, Computerhassbücher, Laurel + Hardy

Was mögen Sie nicht? Morgens aufstehen, Langeweile, Fernsehen, Rechnungen, Umweltverschmutzung, AKW's, Bayern, Bundeswehr, Abwaschen (Würg!)

DAS ERSTE JAHR DER MAGIC BYTES AERA!



IT'S A KIND OF MAGIC

VIER GAMES PAR EXCELLENCE IN EINEM PACK!

Carsten Borgmeier (ST-Computer): „Für Sammler eine tolle Gelegenheit!"
Matthias Siegk (ASM): „Ein echter Hammer auf dem Ladentisch."

Amiga
Atari ST
C64 Disc/Cass



PINK PANTHER
VAMPIRE'S EMPIRE
WESTERN GAMES
CLEVER & SMART

Exklusiv-Vertrieb durch Ariolasoft

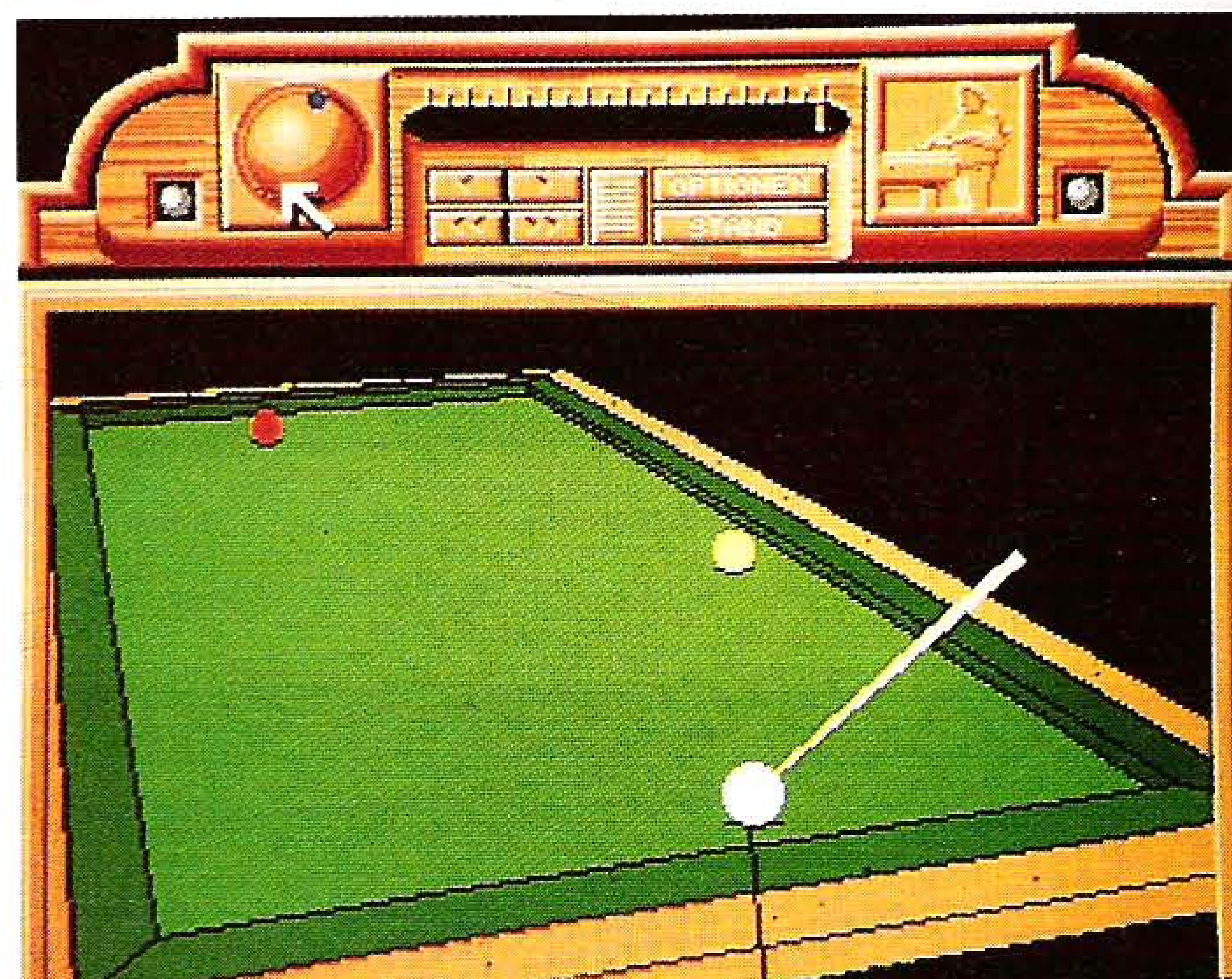
zusammengestellt von Manfred Kleimann und Matthias Siegk

Hinter dem Titel **THE MAGIC SEVEN** verbergen sich auf einen Schlag sieben Amiga-Spiele auf sechs Disketten. Angeboten wird diese Compilation ab sofort von der Düsseldorfer Software-Firma **RAINBOW ARTS**, enthalten sind die Titel **BAD CAT, SARCOPHASER, JINKS, PTC, ROCKET ATTACK, DR. FRUIT** und **DETECTOR**. Mit Neuigkeiten ganz anderer Art erregen die Düsseldorfer ebenfalls Aufsehen: Kurz vor der Jahreswende kam ein zunächst zweijähriger Vertragsabschluß zwischen der Unternehmensgruppe von RAINBOW ARTS und **LUCASFILM GAMES** zustande. Hauptsächlicher Inhalt: Übernahme der Konvertierungen von LUCASFILM GAMES-Spielen auf alle 16bit-Formate, sowie die Erstellung deutschsprachiger Versionen bereits bestehender Programme. Nach **ZAK MC KRACKEN** können sich die Freaks auf eine deutschsprachige Umsetzung von **BATTLEHAWKS** freuen.

Ein neue Billard-Simulation, zunächst für den Amiga, ist zur Zeit beim französischen Softwarehaus **ERE INFORMATIQUE** in Arbeit. Wir haben uns den **BILLARD SIMULATOR** in der Demo-Version „reingezogen."

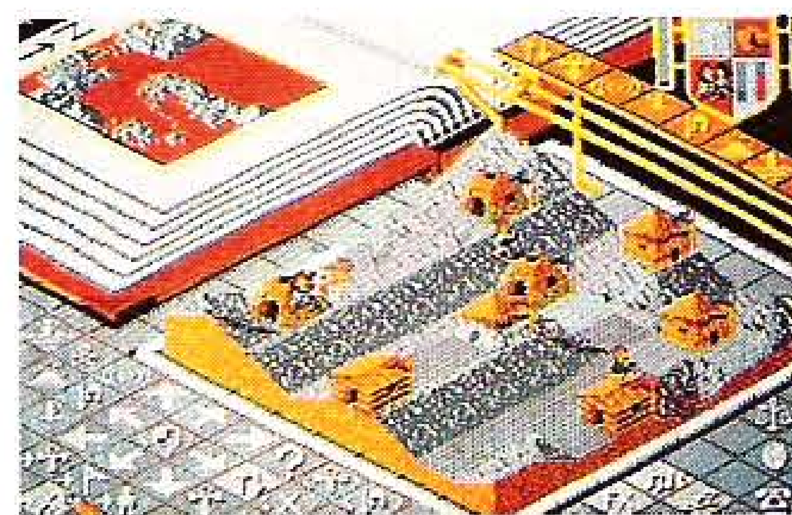
Da wir der endgültigen Fassung nichts vorwegnehmen möchten, schieben wir an dieser Stelle erst einmal 'ne „ruhige Kugel" und harren der Dinge, die da kommen mögen!

Als das größte Projekt, das je von der Programmiertruppe **Bullfrog** in Angriff genommen wurde, wird von **ELECTRONIC-ARTS**-Firmensprecherin **Lesley Mansford** das neue 16bit-Game **POPULOUS** bezeichnet. Um Euch einen kleinen, ersten Eindruck von dem herrlichen 3D-Spiel zu geben, indem Ihr die Rolle Gottes übernehmt, um die Welt vor der Zerstörungswut des Satans zu retten, haben wir Euch hier ein paar Fotos „beigelegt". POPULOUS kann man entweder allein spielen (gegen den Computer), simultan gegen einen Freund (über Datenfernübertragung), Amiga mit Amiga, ST mit ST oder Amiga mit ST in Verbindung bringen und loslegen.





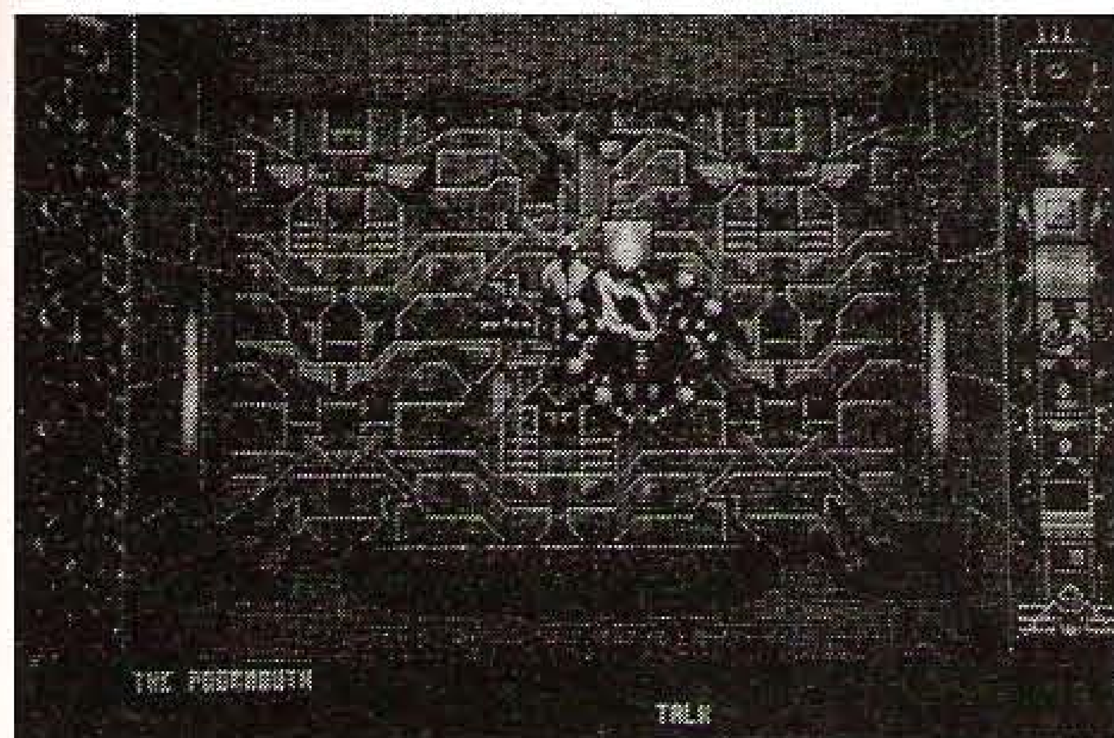
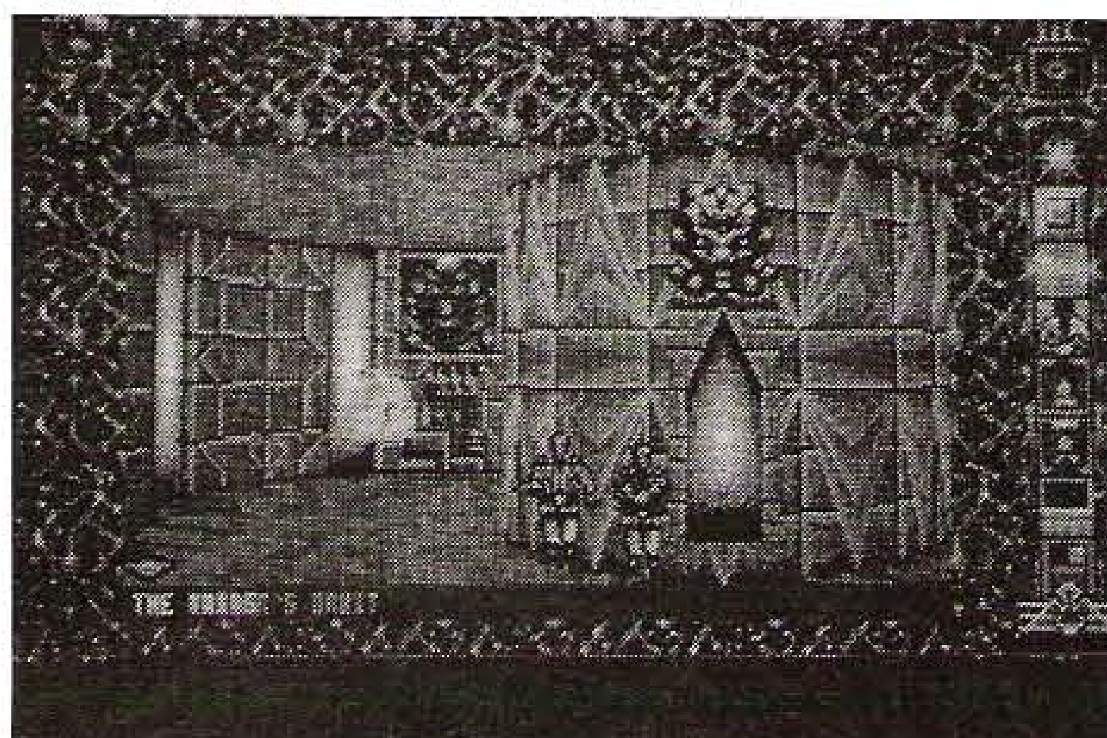
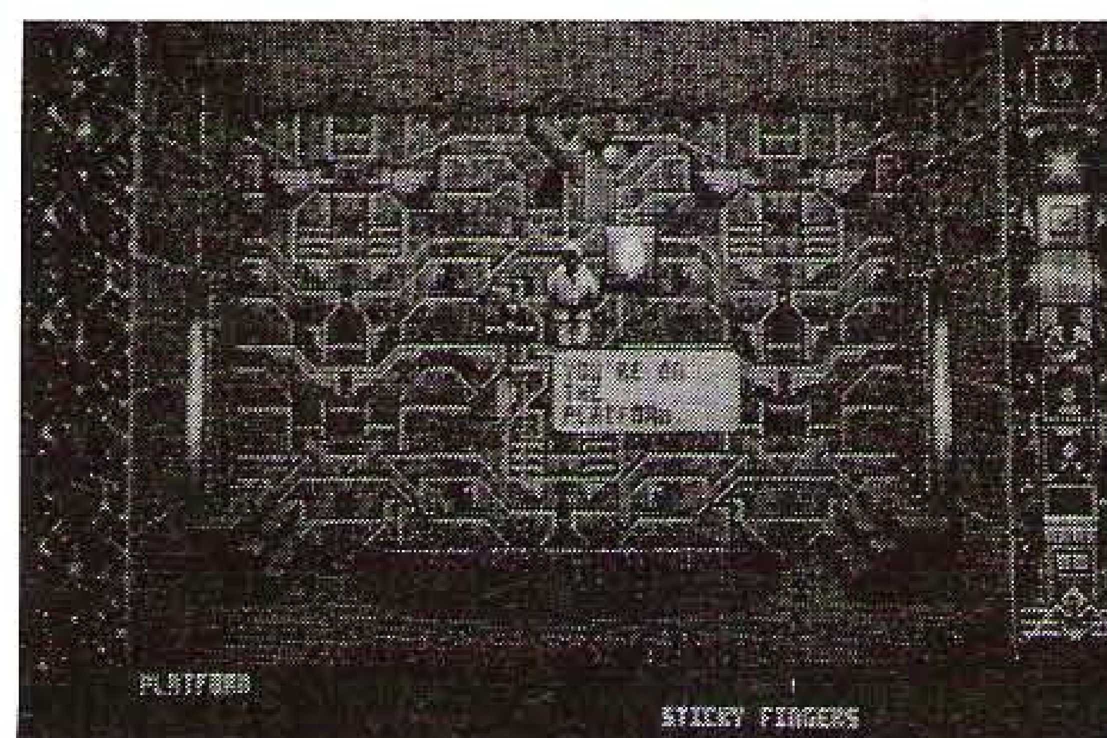




Der Spieler hat zunächst einmal die Aufgabe, Menschen auf der Erde anzusiedeln, Häuser zu bauen, die Landwirtschaft in Gang zu bringen und letztlich der Menschheit das „Geschenk" der modernen Technisierung zu machen... Das grafisch herrliche und logisch aufgebaute Spiel besitzt darüberhinaus exzellente Sound-Begleitung, so daß man sich auf ein originelles und softwaremäßig neues Konzept bzw. Produkt freuen darf. ASM wird in der kommenden Ausgabe exklusiv über den momentanen Stand der Dinge berichten. Erscheinen soll POPULOUS im März für Amiga und im April für den ST. Der Preis steht jetzt schon fest: Er wird 79 Mark betragen. Oben seht ihr die ersten Screenshots.

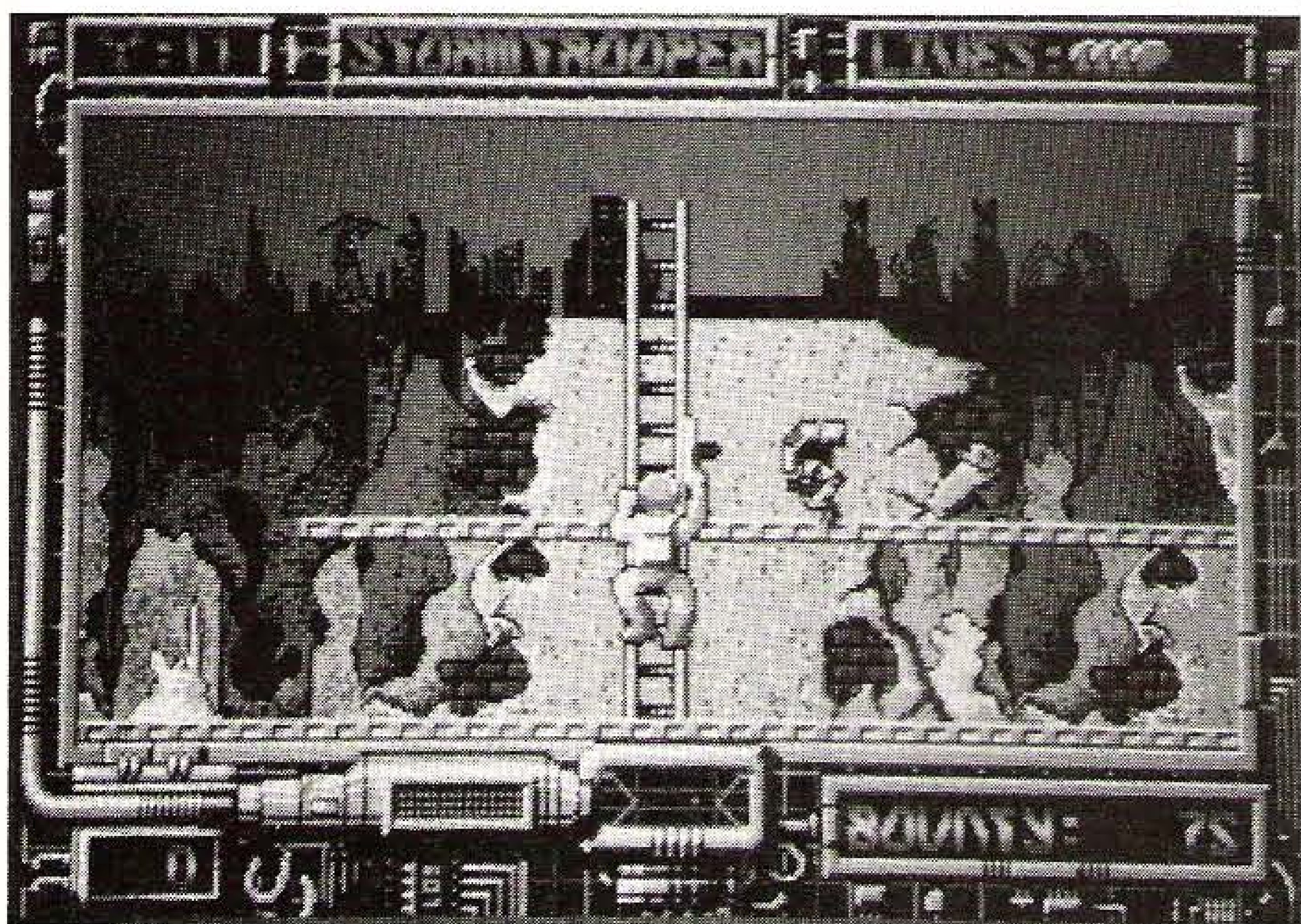
„In die Luft" geht die Firma **DIGITAL INTEGRATION LTD.** mit ihrem neuen Flugsimulator **F-16 COMBAT PILOT**, bereits zu haben für alle Atari ST- und PC-Besitzer. Für den Amiga und den C-64 erwarten wir das Programm in etwa vier bis fünf Wochen. Die Ankündigung klingt sehr vielversprechend: Der F-16-Stahlvogel wird mit der jüngsten Ausstattung und den modernsten Waffen durch die Luft brausen. Mit in die Handlung einbezogen wird das gesamte Pilotendasein: Vom Gebäude der F-16-Crew geht's unters Schleppdach, es folgt die Vergatterung vor dem Flug und dann die eigentliche Simulation im Cockpit der Schwalbe. Neben den üblichen Laserschüssen verfügt die Maschine über ein Nachtsichtgerät und Missiles mit einer Mindestreichweite von 30 Meilen. Ein One-on-one-Wettfliegen ist durch das Koppeln zweier Rechner möglich.

In der ASM 01/89 hat sich leider ein kleiner Fehler in unserem Bericht von der **HOBBY& ELECTRONIC**-Messe in Stuttgart (Seite 26) eingeschlichen. Wir möchten uns bei den Firmen, die dadurch ungenannt geblieben sind, ganz herzlich entschuldigen. Um das nachzuholen, was uns in der Januar-Ausgabe nicht geglückt ist, möchten wir an dieser Stelle auf die etwas mißglückte Textstelle berichtigend eingehen: Mit beteiligt am Stand von **LEISURESOFT** (und nicht etwa Leasuresoft) waren die Firmen **POWERSOFT** (und nicht etwa Profisoft), **COMPY-SHOP** und **MN HOBBYSOFT**. Gemeinsam versorgten „Gesandte" dieser vier Firmen die Freaks in puncto Neuigkeiten und Wissenswertes für alle Systeme.

Die Demoversion eines vielversprechenden Adventures liegt uns von der Vertreiberfirma BOMICO vor. **THE TEMPLE OF FLYING SAUCERS** setzt die begonnene Reihe mit CAPTAIN BLOOD und PURPLE SATURN DAY unter dem Label **EXXOS** fort. Informationen der Herstellerfirma **ERE INFORMATIQUE** zufolge ist der „Tempel der fliegenden Untertassen" zumindest in der ST-Fassung ab sofort für etwa 80 Mark erhältlich, die Konvertierungen auf PC und Amiga werden in Kürze (zum gleichen Preis) erwartet. THE TEMPLE OF FLYING SAUCERS ist im Grunde ein Science-Fiction-Adventure im Stil ägyptologischer Machart. Dem User wird die geheimnisvolle tempel- und pyramidenartige Baukunst außerirdischer Wesen zu Füßen gelegt. Wer die Labyrinthe und Gefahren solcher Bauwerke kennt, der weiß wohl, auf welches Abenteuer er sich hier einlassen muß. Mit einbezogen ins Geschehen werden allerlei gefährliche Wesen wie Schlangen, Skorpione und Ähnliches, sowie Actionparts und Kommunikationssequenzen zwischen dem User und im Programm vorkommenden relevanten Personen. Hat man an den beiden EXXOS-Vorgängern Gefallen gefunden, so wird man auf das neueste Werk von ERE INFORMATIQUE kaum verzichten wollen. Test folgt im März!

★ ★



Gesucht wird der verschrobene Physiker Brayniget. Auf Amiga und Atari ST könnt Ihr Euch mit diesem Auftrag durch 16 interessante Levels mit insgesamt 128 Screens von **ENTERTAINMENT INTERNATIONAL LTD.** schlagen und kämpfen. **STORMTROOPER** heißt das Werk, welches für Atari ST schon jetzt zum Preis von etwa 65 Mark zu haben ist. Amiga-Freaks müssen Geduld zeigen, doch später als März soll es mit der Veröffentlichung auch für diesen Rechner nicht werden. Euch erwartet mit STORMTROOPER viel Kurzweil, da beim Spielen die Fetzen ganz schön fliegen werden. Drei Leben hat der User zu beginn. Damit muß er haushalten, denn ein riesiges Aufgebot von Söldnertrupps und Kriegsmaschinen wird ihm so manchen Stein in seinen beschwerlichen Weg legen.

★ ★

Bei **SEGA** geh'n die Preise hoch! Mit Wirkung vom 01. Februar 1989 wird die unverbindliche Preisempfehlung im Zubehör- und Softwarebereich um durchschnittlich acht Prozent angehoben, teilte uns der deutsche SEGA-Vertreiber **VIRGIN GAMES/ARIOLASOFT** mit. Diese Anhebung war in verstärkter Form schon für den Herbst 1988 geplant, wurde dann aber vorzeitig auf den jetzigen Zeitpunkt verschoben.

Damals gab man den stagnierend hohen Wechselkurs des Yen zum Anlaß dieser Entscheidung. Durch die Anhebung nur einzelner Produkte erfährt der SEGA-Markt nur eine abgeschwächte Form der einst geplanten Maßnahmen.

Das britische Softwarehaus **CASCADE GAMES LTD.** bietet ab Mitte Februar 1989 ein neues Shoot 'Em Up-Game unter dem Titel **D.N.A. WARRIOR** an. Inhaltlich kaum von anderen zu unterscheiden, bietet die CASCADE-Neuheit allen Ballerfans unter Euch ein Game mit strategischen Zügen und einem horizontalen Zwei-Wege-Scrolling. Pressesprecherin Liz Sandey verspricht ein actiongeladenes Multi-Level-Spiel mit unterschiedlichen Waffensystemen und Heerscharen feindlicher Formationen. Zu haben ist D.N.A. WARRIOR für Amiga und Atari ST zum Preis von ca. 65 Mark, auf C-64 Diskette für ca. 47 Mark und als Cassette für Spectrum/C-64 zum Preis von etwa 35 Mark.

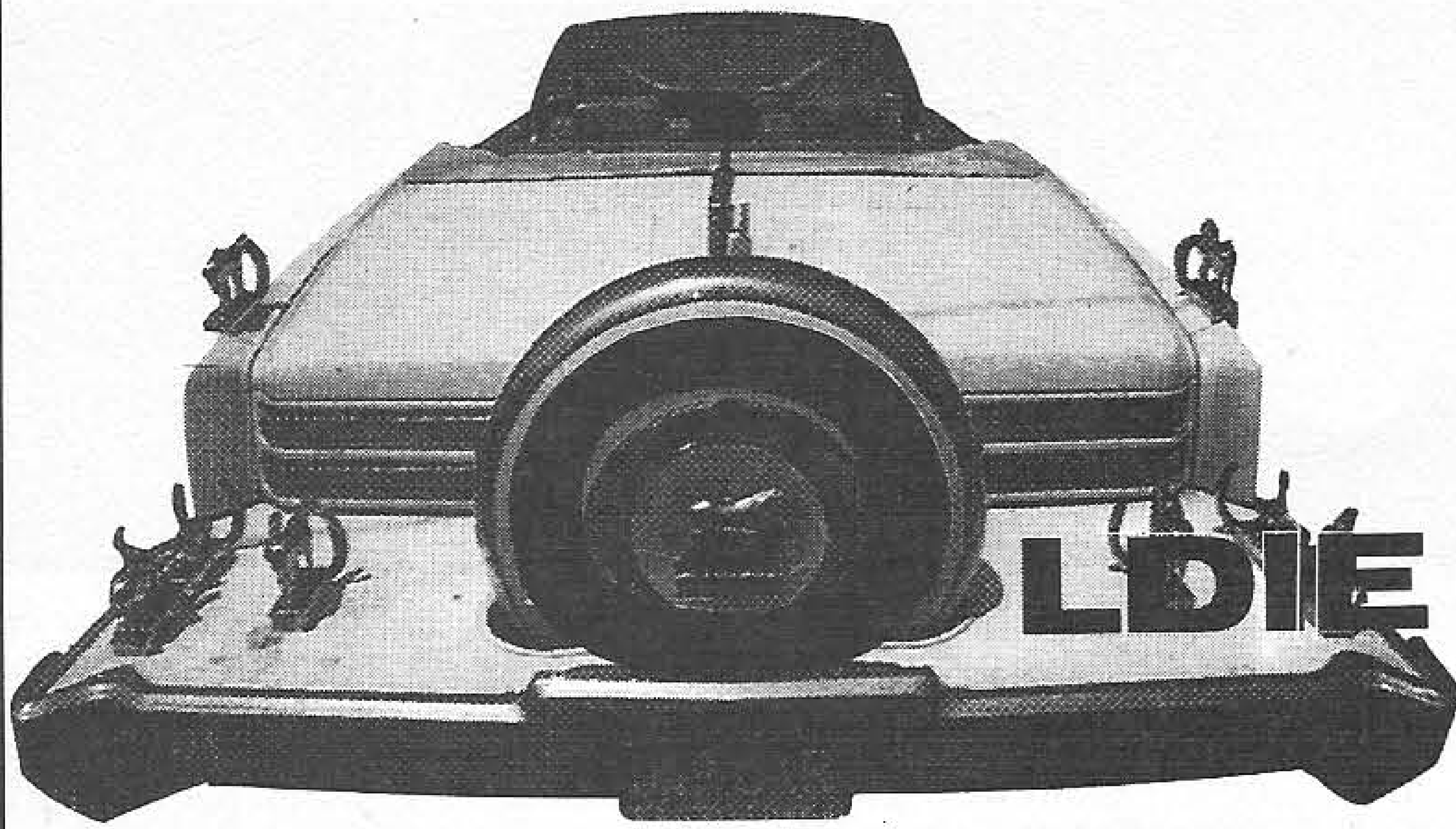
ZAK MC KRACKEN-Umtauschaktion bei **RUSHWARE**! Allen Besitzern dieses Adventures bietet die Vertriebsfirma RUSHWARE einen Umtausch ihrer englischsprachigen Version in die nun vorrätige deutsche Fassung an. Gegen Einsendung des kompletten Games (Originaldisketten, Originalanleitung **und** mitgelieferte Zeitung) plus zehn Mark erhalten alle Interessenten nur direkt bei RUSHWARE ihren deutschen ZAK MC KRACKEN. Hier die genaue Anschrift: Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02101) 6070.

★ ★

Auch das Label **RELINE** zieht für's frühe Frühjahr zwei neue Programme aus der Schublade. Das an RAINBOW ARTS angeschlossene Softwarehaus aus Hannover erregte im vergangenen Jahr Aufsehen mit einem Strip-Programm namens HOLLYWOOD POKER. Alle Pokerfaces unter Ihnen, die inzwischen zu wahren „Entblätterungs"-Meistern herangewachsen sind, offenbart sich nun frohe Kunde: RELINE hat keine Mühen gescheut, eine Steigerung des beliebten Kartenspiels für die Systeme C-64, Amiga und Atari ST zu entwickeln. **HOLLYWOOD POKER PRO** heißt das ganze nun und ist freilich noch an-, bzw. „ausziehender" als sein schon sehr gewagter Vorgänger. Neben dem spielstarken Programm beinhaltet das Game vier reizende Starlets, digitalisiert, die sehr schnell nach einigen Niederlagen ihre eh'schon wenigen Hüllen fallen lassen. Der Clou: Wer den nackten Tatsachen dann immernoch nicht überdrüssig geworden ist, der kann jetzt noch Hand anlegen, indem er eine „Zoom"-Funktion aktiviert und damit einen beliebigen Ausschnitt der Dame einfach vergrößert...Igitt! Die Schönen sind übrigens schon auf dem Markt, zum Preis von etwa 60 Mark für ST und Amiga, ca. 40 Mark für C-64 Diskette, und 30 Mark für die Kassette!



Seriös geht's hingegen bei einer öligen Sache zu: Mit **OIL IMPERIUM** erwirbt der interessierte User eine Wirtschaftssimulation, die sowohl stark realistische wirtschaftliche Zusammenhänge, als auch Actionsequenzen in Form flüssiger Spielverläufe, übersichtlicher Bedienerführung und vorbildlicher Grafik gewährleistet. Einmal so fühlen wie J.R. in seinem Chefsessel, lautet hier die Devise. Bauen Sie sich Ihr Öl-Imperium auf! Angeboten wird das Game für PC, Amiga, Atari ST (alle etwa 60 Mark) und den C-64 (etwa 40 Mark Disk./ 30 Mark Kass.) ab März 1989!



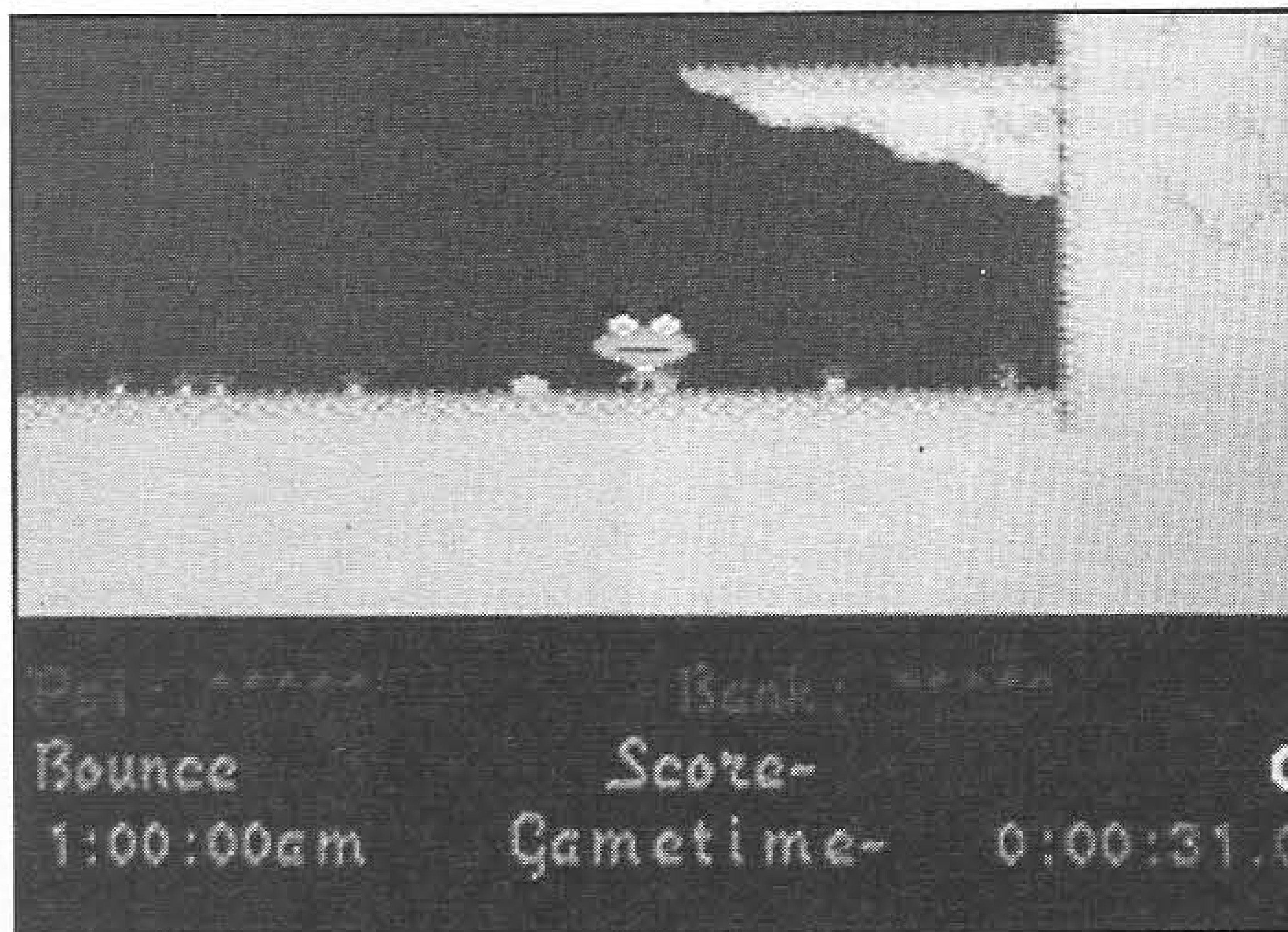
OLDIE IM FEBRUAR

LANG, LANG IST'S HER

Der Name Andrew Braybrook ist Euch sicherlich bekannt. Kennt Ihr auch noch sein allererstes Game, das anno 1986 erschien? Ist ja schon 'ne Weile her. Graftgold hieß das Label, das damals GRIBBLY'S SPECIAL DAYOUT herausbrachte. Natürlich ist dieses Game nicht gerade einer der bekanntesten Oldies. Aber – jetzt ist es vom HEWSON-Label RACK IT für 10 Mark zu haben.

Programm: Gribbly's Special Dayout, **System:** C-64, Preis: ca. 10 DM, **Hersteller:** Rack it/ Hewson, **Muster von:** Rack it/ Hewson.

Ist er nicht süß, der kleine Gribbly Grobby? Mit nur einem Fuß aber einer ganzen Menge Psi-Power ausgestattet, spielt er die Hauptrolle in **GRIBBLY'S SPECIAL DAYOUT.** Auf dem Planeten Blagbor sind die kleinen Gribblets nämlich bedroht. Gribbly Grobby muß sie alle einsammeln und an den einen, sicheren Ort in jedem Level bringen. Seon, eine Art Spinne, ist nämlich wie wild hinterher, hinter den kleinen, und schickt eine ganze Menge mutierende Aliens aus. Das Schlimmste sind allerdings Seons Netze, die Gribble Grobby Psi-Energie entziehen, wenn er sie berührt. Gribble kann nämlich nicht nur hüpfen, sondern auch fliegen, mit einer Art Blasen schießen und das Netz an den dafür vorgesehenen Kontrollpunkten per Feuerknopf verändern. Allerdings entziehen auch Berge und Bäume wie auch sonstige „Aufbauten" dem kleinen Helden Energie, wenn er sie im



Flug berührt. Lediglich auf der Oberfläche von Plattformen oder auf glattem Boden kann er sicher landen.
Die kleinen Gribblets hüpfen überall herum. Gribbly kann jeweils einen tragen, indem er sich darauf stellt und der Feuerknopf zum Einsatz kommt. Drückt man nun nochmal Feuer, wird der kleine wieder fallengelassen. Vorher sollte man ihn aber auf die dafür vorgesehenen Plattformen bringen.
Natürlich waren 1985, als das Game programmiert wurde, Grafik und Animation noch nicht das, was man heute gewöhnt ist. Trotzdem macht GRIBBLY'S SPECIAL DAYOUT eine Menge Spaß. Es ist nämlich nicht einfach, das Minimum von sechs Gribblets bei acht „zu rettenden" zu kriegen. Nebenbei läuft noch eine Uhr mit. Je nach Spielzeit verändert sich die Situation. So verschwindet das Netz, das Seon davon abhält, sich auf Gribbly zu stürzen, nach einiger Zeit. Gribbly kann jetzt zwar relativ frei losfliegen, wird aber nun auch ständig von Seon verfolgt. Was auf jeden Fall passieren wird: Einige Aliens mutieren zu großen, weißen Spinnen, die sich ein paar von den Gribblets schnappen. Nun muß Gribbly diese weißen Spinnen anschießen, damit sie den Gribblet wieder fallen lassen.

Alles zusammen macht daß Game so interessant und so wenig „kriegerisch" im Vergleich zu den vielen Spielen, die im vergangenen Jahr den Gabentisch zierten, daß man auch heute noch ohne Bedenken einen Zehner dafür hinlegen kann.

Martina Strack

Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8





CONTACT - markt

Biete Software

Beste Intro -Demo - Letter - Maker und andere Super PD-Software für den C-64 bei: J.D. Mallander, Asternweg 34a, 4290 Bocholt! Doppeldisk mit Liste und Demos gegen 3,- DM Rückporto.

Achtung, MSX2-User aufgepaßt! Jetzt tolle MSX2-Programme aus Japan, nagelneue Top-Programme. Info bei: A. Perl, Dr. Thyllstr. 34, A-6600 Reutte

Verschenken tu ich nix! Aber habe supergünstige Games für Amstrad, z.B. Football Manager II, Hacker, Guild of Thieves. Tel.: 05634/1404 solange der Vorrat reicht!!!

Wer sucht preiswerte Originalspiele für PC, z.B. Flight III für 60 DM, Falcon, Football Manager II, Vermeer, Skyfox II, je 40 DM. Anwenderprogramme! Tel.: 0221/873896 ab 20 Uhr, Schumacher

Biete 6 Disketten voller Letter, Intro, Demomaker, Sounds, Pics, Chars und Anwenderprogramme für 20 DM. Vorkasse! Habe auch Demos, alles PD. R. Eichner, Münchner Str. 27, 8011 Kirchheim - C-64!!!

C-64!!!C-64!!!C-64!!! Top-Software zu guten Preisen! Das allerneueste für C-64 (Disk). Bei 1. Bestellung eine Disk -gratis ! WOW! Günter Maier, Andras-Hofer-Weg 1, A-4910 Ried/innkreis

Verkaufe C-64 Original-Kassetten: Tai Pan, Sherlock, High Noon, Paradroid, Flash G., Kentilla, Se-Kaa zusammen 30 DM (inkl. Vers.) Dirk Seehafer, Matth.-Gruenew.-Str. 14, 3410 Northeim

Verkaufe wegen Systemwechsel meine C-64 Disks. Liste gegen 2 DM in Briefmarken. Ich sende dafür 1 Disk mit Disksorter zurück. Mossallai, Gronerlandstr. 9/258, 3440 Göttingen

Nur das Allerbeste aus allen PD-Serien für den Amiga gib tes bei: J.D. Mallander, Asternweg 34a, 4290 Bocholt - Infodisk mit Liste und Demos gegen 4,-- DM Rückporto!

***** CPC/Atari ST ***** Verkaufe aktuelle Atari und CPC Software zu fairen Preisen. Liste für CPC mit Freiumschlag anfordern bei: Markus Essig, Rheinstr. 39, 7555 Bietigheim

Public-Domain-Software für C-64/120, 3 beidseitg bespielte Disketten mit Programmen aus allen Bereichen! 10 DM!!! Christoph Beuke, In der Bredde 22, 4708 Kamen 4

Hostages, Summer Edition, Daley Thomson, Fast Break, Afterburner, Danger Freak, Katakis, Zak McKraken, Live and let Die für C-64 (D) für 10 DM pro Game. Liste (80 Pf.) bei: K. Happel, Jahnstr. 5, 6505 Nierstein 2

VC-20 Software und Hardware, PD! Katalog kostenlos! X-Tra, Edisonstr. 36, 7000 Stuttgart 40

Pornos for you Amiga 5 Futji-Colour-Discs + Top Pornos = only 30 DM (cheque or cash). Lieferung absolut diskret! Nur für Erwachsene (ab 18 Jahren)!!! A. Rauer, Ahornstr. 8, 8969 Dietmannsried

★  ★

BERLIN + BERLIN + BERLIN + BERLIN

Bitte beachten Sie: Geben Sie bei allen Anfragen Ihren Computertyp an!!!

	Atari ST	Amiga	C-64 (D)
* Elite	65,00	65,00	50,-
* STOS ST-Gamemaker	70,00	-	-
* Hostages	60,00	60,00	-
* Falcon F16	70,00	75,00	-
* Last Ninja II	60,00	-	40,00
* R-Type	60,00	60,00	40,00
* Powerdrome	60,00	-	-
* Speedball	60,00	60,00	-
Double Dragon	50,00	-	-
Rückkehr d. Jedi-Ritter	50,00	50,00	40,00
* California Games	40,00	-	40,00
Operation Wolf	55,00	55,00	35,00
* Minigolf Plus	55,00	55,00	-
* Zak McKracken	55,00	-	40,00
Purple Saturn Day	60,00	60,00	-
* Dungeon Master (Amiga 1MB) komplett deutsch für 500/1000	65,00	65,00	-
Emanuelle	60,00	60,00	-
* Roger Rabbit	-	60,00	35,00
Wallstreet Wizzard	60,00	60,00	-
Circus Games	60,00	60,00	-
Espionage Island	60,00	60,00	-
Technocop	60,00	60,00	-
Robocop	60,00	60,00	35,00
Superman	65,00	65,00	-
Dragons Lair (Amiga 1MB) komplett deutsch	-	75,00	-

*) Bei Anzeigenschluß sofort lieferbar!

Wir führen Software für folgende Systeme: Atari ST, Amiga, Commodore 64/128K, CPC, Joyce, BBC; Electron, ZX Spectrum 48/128K, Nintendo, SEGA

Die angegebenen Artikel sind teilweise Lagerware!

6,- DM Porto + Verpackung (Inland)!

Hotline I: 0 30 / 3 36 20 63
Hotline II: 0 30 / 3 61 76 86
Auch samstags bis 18.00 Uhr!

Preisliste auf Anfrage bei:
DELTA Soft, Schönwalder Str. 55
1000 Berlin 20
Bitte schreiben Sie Ihre Anschrift in Druckbuchstaben!

W A H S I N N! Schneider __ CPC -Original-Software bereits ab 3 DM! Liste bei Dieter Köhler, Brandstätterstr. 26, 8501 Cadolzburg

Achtung * Achtung** Atari ST PD's zu verkaufen! Riesige Auswahl je einseitige Disk 4,-- DM, zweiseitig 6,-- DM! Ruft mich an und informiert Euch! Tel.: 02241/385130

Verkaufe Sega Spiele z.B. Space Harrier, Choplifter, Zillion, Quartett u.a. Cartridge 40 DM, Card 30 DM. Tel.: 0201/642284 Andreas Fürtges, Schölerpad. 116, 4300 Essen 1

Verkaufe wegen Systemwechsel meine C-64 Disks. Liste gegen 2 DM in Briefmarken. Ich sende dafür 1 Disk mit Disksorter zurück. Mossallai, Gronerlandstr. 9/258, 3440 Göttingen

C-64 Deluxe Intro Creator Hunderte von Möglichkeiten für nur 21,80 DM von Joachim von Haacke, Neuer Wall 18, 7760 Radolfzell 1

Verschenke Atari ST-Originalsp.! Zu Schleuderpr. löse ich meine Spielesammlung auf, z.B. Elite 40 DM etc. Schreibt an Olaf Damhus, Jakobiberg 1, 4420 Coesfeld (tausche auch)

AMIGA	
Afterburner dt *	69,90
California Games dt.	49,90
Carrier Command dt.	68,90
Double Dragon	59,90
Dragon's Lair	92,90
Driller	69,90
Dschungelbuch	59,90
Dungeon Master (1 MB)	69,90
Elite dt.	69,90
Emmanuelle dt.	59,90
F-16Falcon	75,90
Heroes of the Lance	a.A.
Hostages dt.	64,90
Iceball dt.	47,90
Interceptor	68,90
Operation Wolf dt.	69,90
Pirates dt. *	69,90
Powerdrome *	69,90
Purple Saturn Day dt.	64,90
Roger Rabbit dt.	64,90
Rückkehr der Jedi dt. *	a.A.

AMIGA	
R-Type *	a.A.
S.T.A.G. dt.	69,90
Speedball	65,90
Spitting Image dt.	a.A.
Star Trek *	69,90
Starglider 2 dt.	68,90
Starray	58,90
Sword of Sodan *	a.A.
TV Sports Football	84,90
Thunderblade dt.	59,90
U.M.S. dt.	69,90
Vindex dt.	54,90
Virus	54,90
Zak McKracken	a.A.

*) noch nicht lieferbar

Berlin Service: 2 Std. Lieferzeit!
Per Post ins Bundesgebiet: DM 6,-
Expressversand (24 STd.): DM 10,-

Microware

Microware GmbH - Hardwarevertrieb und Software
Uferpromenade 15 D - 1000 Berlin 22
Telefon 030/365 28 23

Achtung IBM-Freaks Verkaufe Software. Liste kostenlos anfordern. Christian Karger, M.-Günther 24, 8062 Markt Indersdorf

Hot Amiga Stuff 5 Futji Colour Discs + hot stuff = only 30 DM,- (cheque or cash) 1 day for delivery!!! A. Rauer, Ahornstr. 8, 8969 Dietmannsried

Verkaufe deutsche Anleitungen zu vielen Programmen. Keine "Raubkopien", ab 3DM, z.B. Interceptor, Skulpt 3D, Superstar Icehockey, Uninvited, Archon... u.v.m. 80 Pf-Marke an: A. Sprenger, Brassertstr. 18, 4300 Essen 1

Amiga-Public-Domain-Service Habe alle Public-Domain Programme. Info: Matthias Ries, Wilhelmring 106, 5600 Wuppertal 12, Tel.: 0202/400015

Verkaufe für C-64 Kass.: Operation Wolf, Barbarian 2, Batman Savage, Intensity, Karate Ace, Pacland, IO u.v.m. Liste bei Klaus Vill, Tel.: 08271/6796 je Kass. 20 DM! Habe auch Original-Disketten!

DREAM-Girls-Adventure pikant sexy, deutsch, toole Bilder, C-64/128, 4 Diskseiten 29,95 DM + NN. Holger Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, auch Infos.

Handball-Coach, werden Sie Meister, retten Sie sich vor dem Abstieg, (mit Europa und DHB-Pokal) für C-64, 15 DM + 3 DM Porto. Ralf Schulze, Schlieffenstr. 58, 2900 Oldenburg

Biete top-aktuelle Spiele und Utilities für Amiga & C-64. Hot stuff, freie Liste, Computertyp angeben. R. Fijember, Klaiceva 44, YU-41000 Zagreb, Yugoslawien

Newest stuff in Germany call: 04151/81153 (16 - 22 h) No swap!

Verkaufe Amiga-Originale Interceptor, Elite, Battle Chess, Captain Blood, Ports of Call alles in deutsch für je 30 DM. Robert Hermann, Schloßstr. 24, 8851 Marxheim

CPC-USER aufgepaßt! Verkaufe Programme auf Kassette, z.B. Werner, Yie are Kung Fu, Mindshatow usw. zwischen 5 - 10 DM. Ruf an 06543/3574 (Carsten). Auch Spectrum-Games!

PC *** PC ***** PC** Verkaufe PC-Originale: Elite, Ooze, UMS, Desicion in the Desert, Crusade in Europa (1944). Call: 07451/8400 nach Pascal fragen!!!

Geile Games!!! Wir bieten die geilste C-64 Soft an: B.T. 3, Fugger, Barbarian 2, Football Manager, Winter- Summer-Edition, Fox F. Back, Grafiti Man. Liste bei: Patric Zutt, Im Nesling 1, 6333 Braunfels 4, Tel.: 06472/1398; neu: Last ninja 2, Hawkey, Cybernoid 2

For the best Demo- Intro- and Lettermaker-Collection send 10 Disks and 20 DM to: Jochen Schneider, Lerchenklingen 7, 6948 Wald-Michelbach! Only C-64!!!

Direct Import - send 10 DM for Ports of Call on C-64 or Afterburner on Amiga to: Uli Fischer, Postfach 04 78 57, 4600 Dortmund

PD-Soft fast gratis! Info + Gratisdisk gegen 1,30 DM Rückporto bei: O. Wolter, Am Buchenwald 12, 5067 Kürten. Tausche/kaufe Originale (Strategie, Ultima V usw.) Rückporto nicht vergessen! C-64!!!

Viele feucht, fröhliche Programme: z.B. Party-Games, Sex-Slide-Show, Die Fickinger je nur 20 DM oder alle 50 DM. Vorkasse! P. Thieme, A.d. Nienburg 32, 3100 Celle

***** Take it ***** Intro-, Demo- und Lettermaker, Rasters, Musics, Chars, Scrollys,..! 11 Seiten!!! 6 Discs + 20 DM an: Markus Jubt, Im Günztal 17, 8870 Günzburg + + + send soon + + +

EROTIKA - außergewöhnliche Adventure, aufregende Bilder, 3 Disks, deutsch, C-64 für 29,95 DM + NN -EROTIKA II für 19,95 DM, beide 39,95 DM + NN. Holger Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, auch Infos

Verkaufe für C-64 Disk: Exploding Fist, Soldier of Fortune, 19, Hawkey, Daley Thomson, Foxx Fights Back, Jinxter, Bozuma, Total Eclipse, Taito's coin op je 25 DM. Tel.: 08271/6796 Klaus

Wir programmieren: Intros, Demos, Packer, Cruncher etc. für Euch! Im Tausch von new stuff (c-64/128). Send disk to: Gerd Rotz, Im Wiesental 23, 5900 Siegen 1

Barbar, Backlash, Rampage, Arkanoid, Karate Kid, Enduro Racer, Solomon's Key, Starwars, Startrek, Roadrunner, Wintergames je 30 DM; Arkanoid, Shuffle je 25 DM; Artdirect 80 DM; Original + Anleitung, Tel.: 09252/1356 oder 7504

Habe neueste Software für den Amiga!!! Call: 0202/506310

Original-Spiele für Atari ST! Afterburner, Terrorpods von Psygnosis, Tracker je 45 DM; Tel.: 06421/35113 Jörg

Hi freak! Wie wär's denn mit 5 Disketten voll Intro- Demo- und Lettermakern für nur 15 DM! Vorkasse! Ihr bekommt 100 % Antwort! Habe auch allerneueste PD-Software! Schreibt an: Jochen Illius, Lindenstr. 7, 6941 Abtsteinach 1 -nur C-64 -

Amiga PD-Sammelpacks je 2 Disks: Utilities, Demos, Anwender, Copies für 15 DM. Katalogdisk mit Tips & Tricks + Programmbeschreibungen 6 DM. Auch MS-DOS und Amiga PD ab 2DM. Florian Roßmeier, Brüder-Grimm-Str. 31, 8300 Landshut

ST-Originale: Carrier Command dt, 40 DM, Guild of Thieves 40 DM, GST-ASM 60 DM, Black Cauldron 20 DM, Supercycle 20 DM. Data-Becker: ST Intern 40 DM, 3D-Grafik 40 DM incl. Disk. Tel.: 02202/31416

Wargames of the century Amiga *** Super Kriegssimulation mit Anleitung. Info: D. Utech, Leipziger Str. 15, 4620 Castrop-Rauxel

H A B E : Micropose Soccer, L.N. 2, Rambo 3, Armalyte, Barbarian 2, Return o.t. Jedi, Pacmania u.a. Dial 02191/660902 ab 15 Uhr! Suche Red St. Rising, Overlander, Pandora's coming!!! C-64!!!

Verkaufe Amiga-Originalsoft! Summer Olympiad 40 DM, Test drive 45 DM, Buggy Boy 40 DM, Football-Manager 2 40 DM, Flight Sim. 2 65 DM. Tausche auch gegen Ports of Call, Menace, Pacmania, Powerdrome usw. Suche Tauschpartner! Tel.: 04952/1747 (17-19 Uhr täglich)

Geowrite-Workshop 128 + Geos 128 und neu entwickelte Druckertreiber zu Geos (alles Originale, 3 Disks) für VB 210 DM (alle zusammen) abzugeben. Tel.: 06101/87954

FANTASY Girl-Adventure Ihrer Träume, Sexmisson-erotisch freches Science-Fiction-Adventure, deutsch, Supergrafik je 2 Disks, C-64, je 39,95 DM + NN, beide 59,95 DM + NN. Holger Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, auch Infos!

Verkaufe ST-Software-Sammlung! Liste gegen 80 PF-Porto bei: Jürgen Hatzl, Postfach 10 03 10, 5060 Bergisch Gladbach 1

Super PD-Software für Atari ST, Spiele - Demo's - Musik - Anwender -ACC's - Copy's - Picture's u.v.m. Jede Disk nur 5 DM (doppelseitig) Tel.: 02307/60044 Mo-So 17-20 Uhr

Biete neueste Soft für den C-64. Disk nur SFr 4, DM 5. Spiele wie Last Ninja 2, Zak McKraken sind kein Problem! Von 19 Uhr an gilt CH-061/764378

Verkaufe C-64 Top-Games (Disk) habe: Katakis, Rambo III, Zak McKracken usw. Liste (50 Pf.) bei: Heiko Herbst, Querstr. 1, 6419 Betzenrod, Tel.: 06672/391

Public-Domain-Software ab 2 DM, über 1000 Progr., über 150 dt.! Ideal für Euro-PC, MS-DOS und IBM-Kompatible, auf 3.5" und 5.25" Disk. Katalogdiskette gratis, Tel.: 07852/1568 ab 18 Uhr!

Verkaufe für Amiga: Elite, UMS, Fish, Tracker, Starray, Bubble Bobble, Power Styx (nur Amiga 500), Obliterator, Stargoose je 40 DM. Liste bei: Klaus Vill, Tel.: 08271/6796

TOM ROSE - Ein Denkspiel a la Wally- und Mansion Manier. Über 40 hübsche Grafiken und viele Rätsel. Preis: 15 DM + 5 DM Versand für Atari 520/1040 ST. Info und Verkauf: A. Schröder, Wismarer Str. 16, 3330 Helmstedt

1.400 Superpokes für nur 10 DM (C-64). Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt

Battle Chess Amiga Original für 50 DM zu verkaufen! Tausche auch gegen andere Games! Verkaufe auch ASM 4/88 bis 12/88 nach VB (gut erhalten!). Tel.: 02403/29266 ab 14.30 Uhr

C-64*C-64***C-64!** Allerneueste Soft für Deinen Comp.! (Disk)! Geile Preise, Geile Soft! R-Type, Pacmania, UUgh-Lympics!!! Günter Maier, Andreashoferweg 1, 4910 Ried/Innkreis -Austria

C-64/Amiga Software! Listen gibt's gratis bei: X-Ray, Postfach 118, CH-6260 Reiden

Verkaufe C-64 Printfox V1.2 Disk (Original + Buch), Pink Panther Cass, Big Trouble in Little China Cass. Tel.: 07244/92995 (Alex) von 19-20 Uhr!

10 Disketten voll PD-Software für nur 25 DM bei Rick Zöttl, Blumenstr. 30, 8013 Haar (C-64 Disk) Demo- Intro- und Letter-Maker, Anwender und Spiele!

Wichtige Hinweise für Kleinanzeigeninserenten:

- Private Kleinanzeigen werden nur gegen Vorkasse veröffentlicht!
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden keine Briefmarken oder Fremdwährungen mehr entgegengenommen!
- Kleinanzeigenaufträge unter Angabe einer Postlagerkartennummer oder dem Hinweis „postlagernd" werden **nicht** veröffentlicht.
- Der Verlag behält sich vor, alle von der Bundesprüfstelle indizierten Programme, ersatzlos zu streichen.
- Wir weisen darauf hin, daß urheberrechtlich geschützte Software nur im Original zum Verkauf oder zur Verbreitung angeboten werden darf.

Amiga ** Amiga ** Amiga! Allerneueste Soft für Deinen Amiga! 100% Virusfrei! Top-Games für Spitzenpreis! Also Melde Dich bei Günter Maier, Andreashoferweg 1, A-4910 Ried/Innkreis

Super PD-Software für Atari ST wie z.B. Virus-Killer, Masterpaint, Starray Preview, Fast-Format, Amiga-Emulator, Dungeon Master Demo u.v.m. Tel.: 02307/60044 Mo-So 17-20 Uhr!

Last chance to get an Intromaker 3 Scrolls, Sprites, 50 Charsets, 6 Top-Tunes: Alles editierbar, Disk ist gratis! Für läppische 10 DM zu beziehen von: V. Beinfeld, Berghoferstr. 371 a, 4600 Dortmund 41 (C-64)

Habe alle Listings aus den Sonderheften DOS-Intern. abgetippt. Pro Heft 11 DM. Auch Pascal-Sonderheft: 11 DM! Vom Trödlermarkt: Über 1000 Disks mit einer Fülle von Programmen, 10 Disks = 20 DM! Keine Liste, kein Aussuchen, laßt Euch überraschen. Nur PC!!! Dietmar Tillmann, Feithstr. 59, 5800 Hagen 1

Verkaufe Originalprogramme für Atari ST supergünstig! Z.B. Deep Space 23,50 DM, Footballmanager 21 DM, Indiana Jones 29 DM, Sidewalk 27,50 DM, 2'ND Word Plus 29,50 DM, Colorstar 29 DM, Gauntlet 29 DM. Liste anford., Ruf 04191/5839 nach 18 Uhr!

Verkaufe für Atari ST: Flying Shark, Baal, Elite, Driller je 40 DM, UMS + 2 Szenario Disks 80 DM, ST-Adventure Creator 60 DM u.v.m. Liste bei: Klaus Vill, Tel.: 08271/6796

Suche Software

Kaufe sofort Original-ST Programme. Gerne ganze Bestände. Schreibt an: Ruppert Riesenhuber, Auf dem Kamp 2, 2358 Kaltenkirchen, 100% Rückantwort!

Suche die neuesten Spiele für C-64, wie Afterburner, S. of Light, Pac-Mania usw. Schreibt an: Sven Petri, Hans-Böckler-Str. 20, 3501 Niedenstein oder ruft an: 05624/6111

Hallo Freaks! Suche C-64 Spiele wie Bard's Tale III, Last Ninja II, Mickey Mouse, Hostages usw. Besitze Games wie Barbarian II, M.M., Defender of the Crown und noch viele andere. Tel.: 06108/69476

Atari ST ... Suche neue und alte Software. Schreibt an Marcus Breuning, Lisztstr. 9, 7530 Pforzheim

Suche neue und alte, möglichst billige, Amiga-Software. Schickt Eure Listen an: Stephan Scheiper, Collenbusch 4, 5600 Wuppertal 2. 100% Antwort!

Suche Amiga-Software (nur Originale), billig u. aktuell!!!! Listen mit Preisen an: M. Onken, Gleichweg 23a, 8000 München 50!!!

Suche Top-Games! Schreibt an: Markus Ahlers, Esterfelder Stiege 125a, 4470 Meppen (C-64/Disk)!

Suche für den C-64 möglichst viel Software auf Disk. Wie C. Jaeger's, Down the Trolls usw. Schickt Eure Listen an: Nico Sprenger, Am Bohrturm 6, 3352 Einbeck/Sülbeck

A 500 Einsteiger sucht Software *** aller Art + Kontakt zu anderen Usern. Schreibt an M. Franz, Schiffdorfer Chausee 184a, 2850 Bremerhaven *** bis bald!

Amiga-Soft!!! Amiga-Soft!!! The best and the newest stuff on Amiga: Wir kaufen, tauschen, verkaufen alles! Call: 0201/290936 (Micha) 0201/402873 (Carsten) AMIGA

Verkaufe wegen Systemwechsels: über 300 Disks mit Games, Stck. nur 2,– SFr! Liste anfordern bei Andreas Zwahlen, Haltlirain 9, 3145 Oberscherli (Schweiz)

Message from U.S.U.S.C.S.! We are dead! Please send no disks! It was a cool time on C-64! Last time gretings to: MPI, TAD, R.A.T. Inc. The cool Boys ..., You will never see us!!

Suche dringend für Amiga 500 (1MB): Intro-Boot und Demomaker außerdem: Picturegrabber, Elite, Dungeonmaster, S.E.U.C.K. Angebote an: F. Schober, Hüttenstr. 15, 5060 Berg. Gladbach 2

Hallo C-64 User! Ich suche für meinen C-64 dringend die neuste Software. Liste und Preisvorstellung an Ex, Postfach 25 11 05, 4100 Duisburg 25. Also nicht zögern, schreibt mir kistenweise.

Nach 2-jähriger Abstinenz habe ich wieder einen C-64. Suche gute Software, auch ältere, auf Disk sowie Anleitungen. Listen an: D. Spanagel, Stöcklenstr. 9, 7900 Ulm-Lehr

Suche alte u. neue Games für C-64. Schickt Listen an Oliver Kneuer-Sudetenstr. 61, 6081 Stockstadt/Rh.

C-64!!! Ich suche neuste Software. Only Disks. Listen und Disks an Mark Ewigleben, Birkenweg 31, 2123 Bardowick. Bis dann! P,S. Only Topgames. Tel. 04131/121243 ab 19 Uhr.

Schenke dem 10,- DM, der mir die neusten 3 Disks sendet: (C-64) Thorsten Weigl, Reifbergweg 23, 8377 Fraunau. Send them 1000000000% back! Also searching for new stuff!!!

Suche WASTELAND (Orig. + Anleitung) für C-64/Disk (m. Textheft!) für ca. 10 - 20 DM! Oliver Luschnath, Im Altengarten 1, 5900 Siegen

C-64! Suche Software aller Art (nur Disk) auch ganze Sammlungen. Kein Tausch, nur Ankauf! 100% Antwort! Listen oder Disk an: Ralf Heim, Fürstenhof 1, 7152 Aspach. PS.: Suche speziell deutschsprachige Adventure wie Robox usw. Zahle dafür Spitzenpreise!!!

AMIGA - AMIGA - AMIGA Kaufe billige Amigasoft!!! Schickt Eure Listen an: M. Christiany, Hammesstr. 2, 6636 Felsberg

Ich suche dringend Demo-Intromaker! Aber auch andere Public-Domain-Software! Zahle gut! Schickt Listen oder auch Disks! C-64 100% Antwort! Schreibt an: J. Illius, Lindenstr. 7, 6941 Abtsteinach 1!!!

***** Nintendo *** Nintendo ***** Suche Module für Nintendo und Kontakte zu Nintendo-Usern (Club) Melden bei: 02251/61907 (Jörg)

***** C-64 * C-64 * C-64 ***** Suche die neuesten Spiele. Wie Ooze, Hostages, Tiger Road, usw. Schreibt an Steffen Krüger, Gerhart-Hauptmann-Str. 3, 3505 Gudensberg oder ruft an 05603/2942.

C-64 und Amiga 500!!! Suche für diese beiden Computer günstige Software und Anleitung. Gesucht werden auch PD-Disks!!! Listen und Disketten bitte an: Markus Voll, Obere Dorfstr. 16, 7107 Bad Friedrichshall 5

Kaufe sofort Original-ST Progr. Gerne auch ganze Bestände. Schreibt an Ruppert Riesenhuber, Auf dem Kamp 2, 2358 Kaltenkirchen

*** CH *** Suche diverse Originalsoftware (mit Anleitung usw.) für Amiga 2000. Eine Liste schicken kann nicht schaden (mit Preisangabe). An Bernhard Meyer, Lättweg 18, CH-5039 Suhr

AUSTRIA! Suche immer neueste Software für C-64! Bitte sendet Eure Listen an: Markus Kastelitz, Martinstr. 157, 3400 Klosterneuburg Austria! C-64!

AMIGA * A-Beginner-search *** AMIGA** Hello Guys, a beginner search hot stuff *** Ich kaufe die Prg. also call: 0711/542400 (Alex) Nicht am Wochenend

Suche und kaufe alle guten Spiele für den Atari ST! Listen bitte an Thaller Christian, Thalkirchnerstr. 148, 8000 München 70 senden!

Hi Freaks! Suche neue Soft auf Amiga: US-Vers. Rocket Ranger, Roger Rabbit, Grand Monsterslam, Hostages u. a. Write to: D. Bargon, Ölmühle 2, 5970 Plettenberg

Ich suche ATARI ST Software aller Art. Bitte schickt Preisl. an: Sascha Schörner, Prex 32, 8671 Regnitzlosau

Suche neueste Games. Zahle für eine Disc mit neusten Games bis 2,-DM. Schickt Listen an: Sascha Kotzorek, Lortzingstr. 15 b, 3502 Vellmar (C-64)

Suche auf C-64 Simulationsspiel von Glückspielgeräten z. B. Crown, Merkur-Disc usw. Wer Programme hat dieser Art, sollte mir sofort schreiben. Bitte mit Preisvorstellung. (Disk) Ralf Foile, Postfach 10 05 01, 4350 Recklinghausen

Kontakte

Hallo C-64 Programmierer! Habt Ihr ein gutes Programm geschrieben? Dann habe ich ein paar Infos für Euch. Contact: Rüdiger Erkes, Tummelhaus 6, 7798 Pfullendorf - or call 07552/6325

Secret Service is watching u! Contact us: F. Bötchner, P.O.Box 13 23 05, 2000 Hamburg 13. We aren't disappoiting u! The Disc will return to u 100%!!! Two DM for each A-Disc.

Always the latest and best Wares on the Amiga and C-64. To get in touch with us, write to: Postfach 13 43, 2357 Bramstedt

We have the newest Software for your Amiga and Atari ST. Contact us: Postfach 5 32, A-1100 Wien.

Wanna have new and good stuff on C-64 and Amiga then write me soon! No lamers with letters! Only Disks. The Adress: Dik, Postfach 12 23, 2406 Stockelsdorf. Be cool, not a fool.

AMIGA * AMIGA * AMIGA The Clan, Postfach 2 63, 8854 Siebnen * Schweiz * Tel. 055/642065

Wir sind die schnellsten Supplyer für Amiga-Soft! In Deutschland! Listen bei: Michael Tibor, Postfach 13 14 08, 5000 Köln 30

Amiga und C-64!! * Schreibt noch heute an: *** Kollinger Hermann Jun. *** A-4072 Alkoven (C-64 nur Disk) 100% Antwort *** Write soon ***

Hello...! The Thunders are searching for new contacts! Only the latest stuff on C-64! Dial: 0209/583907!! (ask for Chris) (are ... lympics ... etc!) (Stand: Nov. '88)! No Loosers!! Fast!!!

Suche Kontakt zu Titanic Players!!! Briefkontakt erwünscht. Brauchbare Tips gegen bar. Alfred Kramp, Große Forststr. 62, 5162 Niederzier-Hambach

Sinclair-Club-Bogen; Hier werden die Spectrum'schen Träume wahr! Info bei: Schuster Dominik, Fraunhoferstr. 13, 8443 Bogen. Das absolute MUSS für Spectrumuser!

AMIGA DEVELOPERS CLUB! Wir suchen Mitglieder und Kontakte -weltweit! Monatl. Clubdisk, PD-Pool, Kurse, Meetings uvm. --- Michael Wyler, Untere Holzstr. 21, CH-5036 Oberentfelden. Tel. CH 064/437352 (ab 18 Uhr)!

Wir haben immer die neueste C-64- und Amiga-Software. Über 300 Anleitungen für beide Systeme vorhanden. 100%ige Antwort. Schreibt an: Tom, Postfach 1 30, A-1072 Wien.

AMIGA Software AMIGA Kaufe/Tausche/Verkaufe --- Daniel * Gaußstr. 43 * 5000 Köln 71 ** Suche dringend Strategie-Games!!!

*** Knallharte Userpacks!! *** C-64 Freesoft 10 Intro-, 5 Demo-Maker + 70 Sounds + 50 Chars + Grafiktools. Ideallösung für Einsteiger, für 20,- DM bei V. Beinfeld, Berghofer Str. 371 a, 4600 Dortmund 41!!!

Top-Stuff on Amiga + C-64 P.O.-Box 02 99 53, 2053 Schwarzenbek 1. Kein Shit! Diskret + schnell!

Suche guten Programmer, der mit mir (Grafiker) ein Adventure (C-64) im Arazon's Tomb-Stil für eine Software Firma programmiert! Icy Guys write 2: Steveker, Mühlenstr. 1, 4452 Thuine!

Hippo AG is searching for new contacts!! We have only the newest stuff!!! For Contact us write to: D. Schulte, Bodeweg 75, 3012 Langenhagen 1!! West-Germany!!! C-64 C-64 C-64

Top Stuff on Amiga + C-64 call 04151/81153 (15-20 h) Top-prices! MEGATRON - one of the fastest in Europe!!

Hiiiilfe!!! Suche neue Kontakte! Only hottest, only newest stuff! Schickt Euer Angebot an: C. Hansch, Hohenwartestr. 49, 7531 Schellbronn (on C-64/C-128) !Fast!

A.W.L. greets all people who know us!! We are still searching for hot contacts on Atari ST, Schneider CPC 6128 and C-64. Write to: Postfach 12 70, 7108 Möckmühl. We answer 100%

THOMSON-Computer-Club sucht Thomson-Computer-Besitzer. Softwaretausch, neue Programme, Clubzeitung! Kontakt: Stefan Sedlaczek, Ginsterweg 1a, 5063 Overath 8, Tel. 02204/73320

Mal was Neues! St-User sucht systemübergreifenden Kontakt zu anderen Anwendern zwecks Meinungsaustausch. Adresse für Briefwechsel: M. Kröhn, Schubert 16, 8750 Aschaffenburg (no Tel.)

Wenn Du neusten stuff wie z. B. Maniac Mansion, Pirates!, G. 'n'Goblins zu FAIREN Preisen haben möchtest, call Mo. and Mi. (4.30 - 6 h): 06128/3010! Only AMIGA and ATARI ST!

Internationaler Computerclub Amiga sucht User (auch Anfänger)! Post an Martin Gleiss, Austria, 2261 Mannersdorf - Rochusberg 191! Clubdisk mit Zeitung! Information kostenlos!

Atari ST - FJM - Tel. 0221/681897, 5000 Köln 80, Berg.-Gladbach-Str. 829

C-64 and Amiga. We have the newest Software for this Computers. Contact us: Postfach 5 32, 1100 Vienna, Austria

Alpha one send the best regards to all over the world and all C-64 User. When you have interestet change with my send my your letter Disk/List Alpha One, 100 Lancaster Gate, Flat No 9, London W2, England

Verschiedenes

A M I G A Deutsche Anl. für Amiga z.B. Aegis Sonix, Deluxe Paint II, Interceptor zu Superpr. zu verkaufen. Schreibt an: M. Rohlf, Hasselrade 18, 2300 Kiel 1

Kennen Sie schon die neuen Postspiele von PRS Sylt? Nein? Dann ganz schnell Info anfordern! Wo? Na bei: PRS SYLT, Postfach 14, 2284 Hörnum/Sylt. Es lohnt sich!

Verkaufe die Anleitung vom Spiel: Pool of Radiance! Drehscheibe, Adv. Journal, Anleitung, Quickstart Instr. nur 15 DM. Auch andere Anleitungen für C-64. H. Ihm, Fronhof 5, 5300 Bonn 2

Das Postspiel - Chicago 1930 - Verbrechen und Alkoholschmuggel. Sie wollen mit ihrer Bande die Macht in Chicago. Info bei PRS SYLT, Postfach 14, 2284 Hörnum/Sylt. - Das Spiel -

Verkaufe deutsche Anleitungen zu vielen Programmen, z.B. Cli-Mate, Aegis Sonix, Seka Ass., Dpaint II, Pagesetter, Diskwik, Videoscape 3D u.v.m.! 80-Pf-Marke an: A. Sprenger, Brassertstr. 18, 4300 Essen 1

C-64 und C-16 Spiele-Poke-Listen je 5 DM. Infos: Niels Gründel, Dohlenfeld 28, 4330 Mülheim/Ruhr, Tel.: 0208/426679 Auch Reparaturen und Ersatzteile!

Ultima V Suche und gebe Tips zu Ultima V. Keller, Am Haselberg 16a, 6100 Darmstadt

Postspiele aus Amerika !!! Deutsch übersetzte strategische PBM's mit bis zu 60 Teilnehmern. Mehrfarbiger DIN A2-Spieleplan und kostenlose Spielzeitschrift. Infos: Simulationsspiel-Verein Graz, Postfach 12 05, A-8021 Graz

Dungeon-Master Wer kann mit helfen, bin bis in den 10 Level angekommen. Biete auch gerne meine Hilfe an. Tausche und kaufe Software! Martin Binder, Friedrich-List-Str. 60, 7470 Ebingen

Verkaufe Anleitungen (selbst geschrieben) zu Bard's Tale 1 + 2 + 3 je 10 DM. Alle Dungeons sind aufgezeichnet! Kontakt: H. Kröner, Sigambrerweg 7, 5300 Bonn 1, Tel.: 0228/670208, tausche auch!

Suche alle guterhaltenen ASM-Hefte komplett von der ersten bis zur jetzigen Ausgabe, auch Specials. Verkaufe auch Original Football Manager I + II Disk + Original Tape-Games. Ruft an bei Holger 07191/84811

Suche Hardware

ÖSTERREICH -Kaufe MSX-2 Computer VG-8235 mit Handbüchern in sehr gutem Zustand. Macht Top-Angebote. Tausche MSX-2 Spiele. Schreibt an: Wolfgang Rueß, Fritz-Preul-Str. 8, A-9020 Klagenfurt

Suche billigen grafikfähigen Drucker für C-64/128 und eine Computertastatur F5/F6 für C-128 gegen 10 DM. Schreibt an: Boris Schmidt, Hebegasse 10, 5550 Bernkastel-Kues, Tel.: 06531/6259

Suche Drucker Citoh Riteman-FIII o. Brother M 1409 - 1709 für Atari ST. Ferner Monitor SM 124 bis 200,-- DM und neuere Software. Tel. 09252/1356 o. 7504

Suche Computerschrott! Computer, Drucker, Floppies. Suche außerdem Tauschpartner für C-64. Schreibt mit Preisen an T. Marmetschke, Eichfeldstr. 19, 7173 Lachweiler!!! Dringend!!!

Suche C-64, zahle 150,-- DM. Suche Floppy, zahle 125,-- DM. Suche auch Farbmonitor, zahle ca. 200,-- - 250,-- DM. Meine Anschrift: Thomas Wimmer, Achstr. 21, 7907 Langenau. Meldet Euch! 07346/4470

Suche Amiga 500 oder Atari ST!!! Möglichst funktionsfähig! Tausche: C-64 + Disketten + Diskbox + 3 Joysticks etc. Schreibt oder ruft mich an! Christian Zoz, Secundinierstr. 17, 5501 Igel, Tel. 06501/13293 - Ich warte!!!

Suche vollintakte Floppy 1541 mit Super-Softw.! Nehme Wenigstangebot! Tel.: 05923/4593 (Heiner) PS.: Übernehme selbstverst. die Portokosten!

Suche Amiga 500! J. Ehrkamp, Eckampstr. 27, 4000 Düsseldorf 30

Suche 3 1/2 Zoll Disketten! Billig! *** 02373/5772 *******

Suche C-64 mit Floppy und Zubehör! (Spiele) im Tausch gegen Nintendo Videospiel + 6 Spiele + Hefte! Martin Weißer, Winterbergstr. 18, 7742 St. Georgen, Tel. 07724/3476

Biete Hardware

C-64 + 1541 + 100 Disks in Box + Drucker SP-180VC (6 Mon. alt) + Papier + Ständer + Action Replay MKS (3 Wochen alt) m. Utilitidisk + 2 Joys + 2 Transportboxen + Literatur = 1200,-- DM Tel. 06663/5957 PS.: Alles in Topzustand!

Verkaufe C-64 + 1541 + Datas. + 110 Disks + Joyboard. Nur: 800,-- DM (VB) - Neupreis: ca. 1000 DM. Ruft an zwischen 18 - 20 h unter: 05971/64062. Einmaliges Angebot!

Verk.: C-64 II + 1541 + Farbmon. + Fin. Cartr. 3 + Geos + Def. Diskbox + 50 Disks (Wizball, Pirates, Micr. Soccer ...) + Maus 1530 + 64ér, Happy-, ASM-Hefte (15) *** Tel. 089/8346686 (Julian): -- 700,-- DM --

Verkaufe: C-128S/64 + Floppy 1571 + Drucker Seikosha SP-1200 VC + ca. 90 Disks + 2 Boxen + Papier und vieles mehr. Alles noch sehr gut erhalten!! VB: 1300,-- DM Tel. 0711/587518 Christian

C-64 komplett mit Floppy, Datasette, Sound-Monitor, Mouse, Mouse Pad, 3 Joysticks, Freezer, über 100 bespielte Disks neueste Software, Diskbox. Ralf Wollenweber, Tel. 06151/46910.

Verkaufe C-128F mit Floppy 1571 + 2 Joysticks + 40 Disks Originale VB 1300,-- Tel. 089/5234447

Für C-64! SpeedDos mit Parallelkabel. Auch für C-64/2 u. Floppy 1541/c/2! Einbau möglich (nur Raum Koblenz)! Außerdem Micro-Maxi-Prommer II für DM 60,-!
Tel. 0261/701270

Verkaufe C-64 + Floppy 1541 (alles in Topzustand) mit Diskbox und Locher. 3 Original-Games und Lektüre für nur 350,- DM. Tel. 07252/85243 (David)

Verkaufe CPC 464 + Grünmonitor + 46 Top-Games + 1 Joystick + einige Fachzeitschriften zum Superpreis von 450 DM zu verkaufen. 1a-Zustand! Tim Schulz, Birkenweg 1, 2211 Beringstedt, Tel.: 04874/1495

HI! Verkaufe: C-64 II + 1541 + Final-Cartridge 3 + 50 Disks (600D Stuff) 2 Joys, GEOS, Programmierhandbuch, VB 400 DM, Call to: 09431/21462 (Bernd)

Verkaufe für Atari 800 XL Floppy 1050 + Datasette + 10 Spiele für 200 DM und Atari 2600 Telespiel mit 5 Spielen und Joystick für 100 DM. Tel.: 0711/7654738 ab 19 Uhr

Verkaufe Nintendo-Videokonsole mit Modulen, Rad Racer, Super Mario Bros., Ice Climber, Legend of Zelda, Tennis und Ice Hockey. Netzteil, dt. Anleitung, 2 Pads u.v.m. Nur 576,-!!! Tel.: 06622/2988

Verkaufe unsere beiden Tondigis mit dt. Anleitung, Soft, Garantie, Mikro: je 50 DM. Ohne Mikro 35 DM, auch einzeln! Tel.: 02642/400936; 02642/400935; 02641/27189; M. Schmickler, Eulengasse 29, 5485 Sinzig

Verkaufe C-64 + Grünmonitor + Btx-Modul nur komplett; Neupreis 950 DM, VB 449 DM (Topzustand) ab 18.30 Uhr Tel.: 08121/3797 oder Btx!!! Datasette für 15 DM + NN (NP 50 DM)!

Verkaufe C-64 + 1541 + 1531 + Spiele + Disks + Diskettenbox + Hypradiskmodul + Joysticks VB 650 DM, Tel.: 06504/420

V E R K A U F E: C-64 + Floppy + Final Cartridge III und 110 Disks + Abdeckhaube und Bücher für 600 DM! Daniel Haberland, Troisaer Weg 50, 6101 Roßdorf

Verkaufe wegen Systemwechsel C-64 + 1541 + 140 Disketten + Lightpen + 2 Module + 2 Diskboxen VB 700 DM, Tel.: 02227/5629 ab 19.00 Uhr

Segakonsole + 2 Joypads + 2 Control-Sticks + 8 Spiele darunter: Alex Kidd, Rocky, Tennis, Kung Fu Kid. NP 960 DM, komplett nur 400 DM VB. Verkaufe auf Anfrage auch einzeln! Tel.: 02305/31355

CPC 6128, Grün- und Farbmonitor, 40 Disks Anwender- und Spielprogramme, Buch für DM 700. Drucker DMP 3000, Epson/IBM kompatible DM 350. Zusammen 1.000 DM! Tel.: 07931/44363

Verkaufe Schneider CPC 464 + Farbe + Zubehör! Preis: 1.000 DM! Möglichst in Bayern. Call 09823/8228

Spectrum 128, Floppy, Multiface und Software (z.B. Starglider, Elite) zu verkaufen. Alles zusammen oder einzeln unter 07941/60223 (18 - 20h) Markus verlangen

Amiga 500 + Monitor High Screen + Maus + Diskettenbox mit ca. 65 Disks FAST NEU! Alles für 1.000 DM, Patrick anrufen! Tel.: 089/2715769

Eprombrenner! Micro-Maxi-Prommer II von Rex-Datentechnik für C-64 zu verkaufen für 60 DM! Tel.: 0261/701270

Verkaufe unsere beiden Tondigis mit dt. Anleitung, Soft, Garantie, Mikro: je 50 DM. Ohne Mikro 35 DM, auch einzeln! Tel.: 02642/400936; 02642/400935; 02641/27189; M. Schmickler, Eulengasse 29, 5485 Sinzig

V E R K A U F E: C-64 + 1541 + Farbmonitor + Drucker + 146 Disks + Box + 3 Joysticks + 17 ASM + Druckerpapier + Rack + C-64 Hefte - nur komplett! 1.400 DM, Tel.: 09193/3723 Lonnerstadt (Jörg)

Verkaufe Star NL 10 (1,5 Jahre alt mit neuem Star-Farbband) + Commodore C-64/128-Interface + Seriell-Kabel für VB 400 DM - in Bad Vilbel abzuholen, Tel.: 06101/87954

Verkaufe: 1/4 Jahr alten ATARI 520 ST + SF 354 + SM 124 und Maus Rom's und Monitorständer. Mit 19 Original Games und anderes: VB 1.350 DM, Tel.: 0911/899321 (ab 15 Uhr) verlangt Markus Wölk

Verkaufe Sega + Super Wonderboy + Zillion + Hang On und Nintendo + Zeld I + Super Mario + Fußball + Kung Fu + Mach Rider und Amiga 500 + 2 Floppys, Tel.: 04521/1041 (Andreas)

Verkaufe CPC 664 + GT 65 + F1-X + Multi 2 + DMP 2000 + Datasette + Disketten + Box + 15 Originalspiele + Literatur für 1.111 DM. Schreibt an: Jens Füske, Sichelstr. 3, 4000 Düsseldorf 12, Tel.: 0211/284570

*****Schweiz***** Verkaufe C128 + 1571 + 1702 (Mon) + Bücher + 100 Disks für 1.000 DM oder 820 SFr! Tel.: Nur am Wochende 0041/64973408 Oliver Wertnik,
Strangengasse 23,
5502 Hunzenschwil

Verkaufe C-128 + 1571 + Diskettenbox + 50 Disks + Disklocher + Datasette + 3 Joysticks + Action Cartridge Plus für 800,-DM. Tel. 040/843624 (Alexander)

Tausche

Critters/TCS. For hot stuff swapping contact us: 05971/57435. We write you you're Intro. Only on C-64.

Tausche Original Bionic-Commando gegen Original Barbarian II. Für C-64. Tel. 02135/40710 abends ab 17.00 Uhr.

Suchen Tauschpartner etc... Postfach 60 54 44, 2000 Hamburg 60, 100% Antwort! Atari ST!!! Beginners too!

Kaufe und verkaufe Topgames!!! Schreibt an: Gerald Müller, Lindauerstr. 104, A-6912 Hörbranz *** C-64

Hey Du! Haste 'nen Amiga? (Tausch) Wenn ja, dann rufe mich sofort an. Bin aber nur von 14 - 18 Uhr auf der Erde zu erreichen. Tel. 02864/4302 schreie nach: Ingo!!!

***** COMMODORE 64!!! ***** Verkaufe und tausche neuste Software. Call: 0821/664159 (jan) only weekend

Tausche Software für C-64 und suche Spiele wie: Kampfgruppe, Ports of call, Katakis, War in T.S. Pazific, Hostages, Empire usw. Tel. 06321/81832, V.-Wissmann-Str. 10, 6730 Neustadt/Wstr.



Suche Tauschpartner für C-64 Disk! Habe z. B.: Armalyte, Microprose Soccer, Gamma Force (Infocomic), Stand Nov. Listen oder Disks an: Stefan Löchle, Margaretenstr. 3, 7777 Salem 4

Haben Topgames! z. B. Last Ninja 2, Cybernoid 2. Call fast! Dirk: 02267/3212 * Lars 02267/2102 * Dirk: ab 18.45, Lars: ab 18.45. Suchen: Bard's Tale 3, G. Sisters 2, UGH...lympics, Cir. Games

C-64/Disk: Suche zuverlässigen Tauschpartner für neue Games! Call: 02254/5887 (Thomas) von 18 bis 21 Uhr.

Suche Tauschpartner für den Amiga! Carsten Beste, Achternstr. 46, 2875 Ganderkesee 2

We search contacts all around the world. Contact us for the newest C-64 stuff: Serge Reding, 22rue Tony Schmit, L-9081 Ettelbruck. Send no lists only disks and no lamers and loosers.

**** Hallo C-64 Freaks!!!** Ich suche Tauschpartner für neuste Games. Nur auf Diskette. Suche auch versch. Hardware. Ruft an: 07131/481922 (Pavlos). --- Tausche auch VHS-Filme ---

C-64! New Boy and lost Boy want to swap hottest stuff! Call: 04531/84633 (Andreas)

Suche Tauschpartner für ST. Habe z. B. TNT, Elite, Afterburner, Hostage, Football Manager 2, Pink Panther. Tel. 05626/1208 Daniel, 05626/681) Tim

Austria * Austria * Austria * (C-64) Ich suche Tauschpartner auf der ganzen Welt. Habe z. B.: Microprose Soccer, Rambo 3, usw. Call now: 0222/2448512 ab 18 Uhr, Hansi verlangen. Bis bald!!!

Suche zuverl. Tauschpartner für C-64 (D). Habe immer die neuesten Games wie Last Ninja 2, Summer Edition, Barbarian 2 usw. Schreibt an Federa Martin, Pradler Saggen 17, 6020 Innsbruck.

Suche Tauschpartner für CPC Tel. 06257/2873, fragt nach Holger oder schreibt: Holger Becht, Georg-Fröber-Str. 6, 6146 Alsbach-Hähnlein 2 (nur Disk)

Tausch und Ankauf von C-64 Soft. Suche z. B. Summer Edition, L. Ninja II usw.! Schickt die Spiele auf Disk 150% Antwort u. Disk zurück. Listen auch. Schreibt so schnell wie möglich * Disk *

Suche Tauschpartner für C-64! Habe neuste Software (da ich bei Hamburg wohne.) Schickt Lists an: Thomas Barghusen, Erikaweg 8, 2153 Neu Wulmstorf! 100% Antwort

Österreich - MSX-2 Suche Tauschpartner für MSX-2 (auch MSX-1). Wer tritt mir billig ein 540-K Erweiterungsmodul ab? Schreibt an: Wolfgang Rueb, Preflstr. 8, A-8020 Klagenfurt

Suche Tauschpartner für C-64 Games! Write fast to: Oliver Rimpel, Gartenstr. 12, 7204 Wurmlingen

Suche Tauschpartner für AMIGA-Software. Kontakt: Postfach 10 06 16, 5160 Düren

Suche zuverl. Tauschpartner für AMIGA! Write to: P.O.Box 17, A-6122 Fritzens, Austria/Tirol

Suche zuverl. Tauschpartner für AMIGA. Schickt Disks + Listen an: Nagiller A., Angerweg 9a, A-6176 Völs * Beeilt Euch!!!

Hey C-64 Freaks! Habe allerneuste Soft! Suche Tauschpartner auf Disk. Habe: Neuromancer, Rocket Ranger, Armalyte, Caveman usw. Ruft an: 07702/1638 Auch Anfänger!!! (Michael) Bis bald!!!

Suche Tauschpartner für C-64! Habe Games aller Art, z. B. Summer Olympiad, Mi. S. L. o. Hattrick. Disk o. Tape. Schickt Eure Liste an: Alexander Kampschulte, Dickenbruch 32, 5760 Arnsberg 2

STOP!!! Suche Tauschpartner auf 64'er. Habe die neuste Soft. Tausche mit Topgames gegen Topgames. Call: 06181/441165. Only Disk!

AMIGA u. ST! We search Quelltexte, Crackertools (Packer, Maker etc.), Demos, Musiken, Charsets, Assembler -Routinen etc! No illegal stuff! Send to: M. Esser, Schützenstr. 2, 4980 Bünde

Suche Tauschpartner für A 500. S. Treybig, Dahlenbg., Landstr. 20 F, 2120 Lüneburg, 99% Antwort.

Suche Tauschpartner für Amiga 500 Games. Nur neue und gute Software vorhanden. Write fast. Dirk Decker, Didtweilerweg 16, 5110 Alsdorf. PS.: Bitte keine Anrufe - See you later...

Suche zuverl. Tauschpartner für C-64! Only Disk! ** 1000% Antwort ** Disks und Listen an: Werner Bender, Effertsufer 39, 5900 Siegen 1 *** C-64

He'y Freaks! Suche und tausche dringend Software. C-64/Disk. Schreibt bitte schnell an: Andy Vice, 8867 Oettingen, Schloßbuck 23

AMIGA-AMIGA!! Suche zuverl. Tauschpartner für neue AMIGA Games! Ruf doch mal an: 04944/1370 ab 17 Uhr oder schreib an: Postfach 11 52, 2964 Wiesmoor 1

For hot stuff call: 02525/3649 ask for Michael! Only C-64 + Amiga

Suchen Tauschpartner für C-64. Ruft an bei 02173/42574 Michael oder 02173/40025 Thomas. Viele neue Games vorhanden.

Achtung C-64 User!!! Super Chance!! Habe immer die neuesten Games. Verk. und tausche Games (Disk). Also schmeiß Dich ans Telefon (erst ab 15 Uhr) and call: 0451/894654 (Marcus)

Suche Tauschpartner für C-64 Games. Habe und suche das neueste an Games. Ruft an (ab 17 Uhr) 0209/140210 (Michael). Nur Disk. Greets to all our contacts and all members of TGF

STOP! Tausche AMIGA Software jeder Art, A - Z und neu - alt! Also ruft an: 05231/89151 * Bis bald, L. W.

AMIGA * AMIGA** Suche Tauschpartner für aktuellste Software! Tel. 07424/84133 (Tschelko)

INTERNATIONAL SOFTWARE KÖLN



Inh. Elke Heidmüller

	Amiga	ST
After Burner dt.	*69,90	69,90
California Games dt.	49,90	49,90
Captain Blood dt.	59,90	59,90
Carrier Command dt.	69,90	69,90
Dungeon Master dt.	*69,90	69,90
Dragons Lair	89,90	
Elite dt.	69,90	69,90
F-16 Falcon dt.	79,90	74,90
F.O.F.T. dt.*	a. A.	a. A.
Heros of the Lance	69,90	69,90
Hostages dt.	59,90	59,90
Iceball dt.	44,90	
Kaiser dt.	*109,90	109,90
Lombard RAC Rally dt.	69,90	69,90
Pac Mania dt.	54,90	54,90
Pioneer Plaque dt.	69,90	
Pirates*	68,90	68,90

Neu im Programm	Nintendo
Castlevania	84,90
Gradius	84,90
Rad Racer	81,90

Neu im Programm	SEGA
Double Dragon dt.	84,90
Monopoly dt.	89,90
Rambo dt.	83,90

* Versand per NN plus 6,50 DM
* Unsere aktuelle Preisliste erhalten Sie gegen 80 Pfg. in Briefmarken (Computertyp angeben)

24 Std. Bestellannahme
(Anrufbeantworter)

* Preisänderungen vorbehalten.

	Amiga	ST
Pool of Radiance dt.*	64,90	64,90
Powerdrome dt.	69,90	69,90
Purple Saturn Day dt.	64,90	64,90
Roger Rabbit dt.	64,90	54,90
R- Type	a. A.	54,90
Soldier of Light dt.	64,90	54,90
Starglider II dt.	69,90	69,90
Star Trek dt.	a. A.	49,90
Superman dt.	69,90	69,90
Sword of Sodan	74,90	
Thunderblade	59,90	59,90
Times of Lore dt.	64,90	64,90
Universal Mil. Sim dt.	69,00	69,00
Vindex dt.*	54,00	
Zak Mc Kracken dt.	64,90	64,90

* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!

Computer Softwarevertrieb

Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Mo.-Fr. 10-12 Uhr, 14-19 Uhr, Tel. **0221/604493**

NEU!!! Arbeiten wie die Profis!!!

Create-a-Shape **148,00 DM**

Editieren Sie in der linken Bildschirmhälfte Ihre Shapes und sehen Sie in der rechten gleichzeitig die laufende Animation! Verwenden Sie die fertigen Animationen gleich in eigene Hochsprachenprogramme, z.B. GFA- und Amiga-Basic, einbinden!
Dieses Programm stammt von Spieleprogrammierern, die es für ihre eigenen Zwecke entwickelt haben! Arbeiten auch Sie ab sofort wie die Profis! **Fordern Sie ausführliche Unterlagen an!**

AMIGA-SOFTWARE

Archon Collection	69,90	Technocop	59,90
Hybris	59,90	The magic seven	59,90
Phantom Fighter	69,90	Wall Street Wizard	69,90
Roger Rabbit	74,90	Zak Mac Kracken	59,90
Swords of Sodan	79,90		

Compy-Shop OHG
Gneisenaustraße 29 · 4330 Mülheim/Ruhr
Telefon 02 08 / 49 71 69

Tauschen Games! Ruft von 15 - 18 Uhr an unter: 02151/404627 (Michael)!!! oder 02151/404628 (Michael)!! Keine Anfänger! Abdulla aus Augsburg unerwünscht!!
Call soon!!

Tausche AMIGA u. C-64 Soft! Call: 04483/661 (Thomas) AMIGA C-64 AMIGA C-64

Suche Tauschpartner für C-64-Disk! Habe so ziemlich das Neueste!! Call: 05586/1611 (David)

Vermittle guten Kontakt für viele C-64 und Amiga-Soft!! Kollingen Hermann Jun., Kirchenstr. 17, A-4072 Alkoven
*** C-64 *** AMIGA

Suche zuverl. Tauschpartner für C-64. Habe neue Games! Listen/Disk an: Michael Voß, Bundesstr. 7, 2221 Busenwurth, Tel. 04857/303 zw. 18 u. 19 Uhr.

Neuste ST-Soft! Habe-suche neuste ST-Soft. Ruft an bei: 04131/44506 (Stefan) Dienstag - Samstag zwischen 19 und 20 Uhr.

Hey! Suche Tauschpartner! C-64 Disk! Habe Topgames! Suche Topgames! Call: 0471/413144 (Sven)!!
14 - 23 h! Call fast!
The first get the best!

Suche Tauschpartner für C-64/Amiga! Habe Topgames! Ruft doch einfach mal an: 09921/5723 nach Robert fragen!

Hey Guys! Ich tausche Last Ninja II und Phantasie III gegen Foxx Fights Back und Pool of Radinc'e es eilt. Call Daria 06081/41406

AMIGA * AMIGA *** 500 - 500** AMIGA! Suche Tauschpartner 100%ig. Schickt Listen oder Disks 100%ig Antwort an M. Franz, Schiffdorfer Chaussee 184a, 2850 Bremerhaven * bis bald!

Hi Computer-Freak! Tauschen C-64 Games (Disk) Ruft an. Haben z. B. Roger R., C. UHG Lypics, 19, Cybernoid 2. 05491/1409 (Marcel) 05491/3275 (Marcel). Bis bald. Ab 18 Uhr. PS.: Suchen Anleitung für Elite.

Suche Tauschpartner für den C-64!!! Habe die neusten Games wie ZakMcKracken, Last Ninja 2 u. v. a. Schickt Disk's oder Liste an: Frank Schmidt, Hainbuchenstr. 17, 2902 Rastede-Ipwege oder Tel. 04402/81347

**** Suche Tauschpartner für C-64** ** Schickt Listen an: S. Funk, Leidesheimer-Weiden 1, 5110 Alsdorf. Fordert Listen an!!! 100% Antwort!!! Beeilt Euch!!! *** C-64 ***

Suche Tauschpartner für C-64 Disk. Kaufe auch neuste Software. Listen an A. Nawrocki, Kerksigstr. 1, 5880 Lüdenscheid, 100% Antwort!

***** AMIGA - beginner - search** *** Hot stuff - I buy too ... Ich kaufe auch — also — im Turbsgang. Ich habe nichts da, also call: 0711/542400 (nicht Wochenende) nur von Montag - Freitag. BSCX fragt nach Alex *** WOD call me!

For swapping the newest stuff on C-64 call: 06132/2698 (ask to Thomas). Wichtig! Bitte erst ab 17h anrufen! Suche AMIGA 500 für 500,- DM (100%)

Wir suchen Tauschpartner C-64/Disk! Sendet Listen und Disks schnell an: Michael Klee, Hermesweg 6, 6532 Perscheid und Oliver Denner, Am Dorfbrunnen 16, 6532 Perscheid

AMIGA! Searching for Contacts Amiga! Vall: 040/6536905 or call: 040/2004245 *** Newest stuff

Suche Tauschpartner für C-64! Neue Software und ältere! Schreibt an: M. Glintzer, Jahnstr. 18, 6120 Michelstadt 5! Rückporto! Suche Intro- und Demomaker! Wichtig! Write soon!

Tausche Original-Games für Atari ST, z.B. Nebulus, Dungeon Master dt. usw. Tel.: 0221/6801897

Suchen die neuesten Games!!! (C-64). Haben z. B. Summerolympiade '88, Afterburner, Last Ninja I, Suchen B. Com. Call: 05494/1083 fragt nach Ingo oder 05494/327 (Carsten)

Suche Tauschpartner für C-64 Disk! Habe verhältnismäßig neue Soft... z. B. Rocket Ranger ... F. Erl, Stormarnring 24, 2357 Bad Bramstedt!!! Tel. 04192/9529 ... Suche auch Pokes!

Hi, I'm searching for new stuff on my hungry Amiga!! I'll always send the disks back if you send the games! Wanted to have (100%ig) Please (!) Dial - 040/7684338 (Armin) Thanx AB 6

Tausche Software für CPC 6128. Auch Anwender. Nur 3". 100% Antwort. Listen an: Roadking, Hullerser Str. 7, 3352 Einbeck. Suche dringend "Skate or Die" oder "720 Grad".

Amiga ** Amiga ** Amiga Suche zuverlässigen Tauschpartner. Besitze neueste Software!! Schreibt an: J. Knöpfle, Schulstr. 8,
8901 Gessertshausen

We are searching for good swapper in Germany. We have the newest stuff. If you want to get in touch with us, call 0461/12824. Only the great Amiga! 100% Answer!!!

Tausche mit jedem C-64 Freak, der das Neueste hat oder sucht. Hot Stuff, wie z. B. (Iron Lord) vorhanden. Kaufe gute Intros! Angebote + Disk an: Michael Zinke, Wasmerstr. 19c, 2100 Hamburg 90

Hi Guys!! Tausche, kaufe, verkaufe neuste C-64 Games!! Habe z. B. Katakis, Cybernoid 2, usw. Schickt Liste!! D. Schulte, Bodeweg 75, 3012 Langenhagen!! Schreibe 100% zurück!!! Bye!

AMIGA - AMIGA - AMIGA - Suche zuverlässigen Tauschpartner. Schreibt an: Guido Gerlach,
Nachtigallenweg 12a,
2900 Oldenburg

C-64 Schweiz Suche und tausche Software. Habe Neuigkeiten!!! Angebote an: Martin Schatter, Kirchweg 5, CH-3510 Konolfingen

Atari ST

Billard	DM 52,00
Die Fugger	DM 49,00
Elite (deutsch	DM 69,00
Dschungelbuch	DM 64,00
Circus Games	DM 59,00
Game Over II	DM 69,00
Hostages	DM 64,00
Inside Outing	DM 52,00
Operation Neptun	DM 59,00
Purple Saturn Day	DM 62,00
Starglider	DM 69,00
Spitting Image	DM 49,00
To be on Top	DM 49,00
Tim und Struppi	DM 49,00
Teenage Queen	DM 49,00
Wallstreet Wizard	DM 59,00

Amiga

Billard	DM 59,00
Dschungelbuch	DM 59,00
Emmanuelle	DM 59,00
Freedoom	DM 59,00
Hostages	DM 69,00
Inside Outing	DM 59,00
Intern. Soccer	DM 54,00
Lombard Rally	DM 74,00
Operation Neptun	DM 59,00
Phantom Fighter	DM 69,00
Ringside	DM 62,00
Roger Rabbit	DM 59,00
Spitting Image	DM 49,00
Trivial Pursuit 2	DM 49,00
Teenage Queen	DM 54,90
Wallstreet Wizard	DM 59,00

Commodore C-64 Disk

Action Service	DM 39,00
Afterburner	DM 43,90
Batman	DM 44,90
Circus Games	DM 42,90
Frank Brunos Big	DM 39,00
Fists'n Throttles	DM 39,00
Minigolf	DM 44,00
Ninja 2	DM 42,90
Robocop	DM 43,90
Starball	DM 34,00
Spitting Image	DM 42,90
Trivial Pursuit 2	DM 49,00
Roger Rabbit	DM 42,90
Superman	DM 42,90

Fordern Sie unseren Katalog an. Bitte Computer angeben.

Hard- & Software Werner Wohlfahrtstätter
Ladenlokal Irenenstr. 76 c · 4000 Düsseldorf-Unterrath
Telefon 02 11 - 42 98 76

Für C-64/128 direkt vom Hersteller:

Shadow Writer V 4.0 - getestet ASM 7/88, 64er 9/88, Joystick 11/88
(Grafik und Musik auf 2 Disk-Seiten) .... **14.90 DM**

Demo Designer und DD Erweiterung -getestet ASM 10/88, 64er 9/88, Joystick 11/88
(Grafik, Musik und Action auf 4 Disk-Seiten) . **24.90 DM**

Demo Maker de Luxe - getestet ASM 12/88, Joystick 2/89
(Grafik, Musik und Action auf 2 Disk-Seiten) . **19.90 DM**

MGOS Classic - getestet ASM 9/88, Joystick 1/89
(Ein Grafikprogramm der Superlative, beidseitig, Amiga-Oberfläche für den C-64, von jederman nutzbar)
.... **39.90 DM**

C.O.P. - Shocker
(Schützen Sie Ihre Daten vor dem Zugriff Dritter, es gibt 2,8 Billionen Möglichkeiten, das Programm auf das Sie schon lange gewartet haben) .... **29.90 DM**

Public Domain Software für C-64
.... pro Diskette **5.00 DM**

P.D. Software
für Amiga .... pro Diskette **7.00 DM**



Produkte anderer Hersteller besorgen wir auf Anfrage
Unsere Programmliste .... kostenlos
Händleranfragen erwünscht

Digital Marketing
Software Herstellung und Vertrieb
Dieter Mückter
Krefelder Straße 16 · 5142 Hückelhoven 2
Tel. 0 24 35/20 86 od. 4 28

Achtung! Wichtiger Hinweis:

Ab sofort werden private Kleinanzeigen nur noch unter Angabe des vollständigen Absenders oder der gültigen Telefonnummer veröffentlicht. Alle Anzeigen unter Angabe eines Codes oder sonstigen Pseudonymen werden nicht mehr berücksichtigt. In diesen Fällen erfolgt auch keine Rückzahlung des Anzeigenpreises.

♦ ♦ ♦ SSS ♦ ♦ ♦ Siggis Software Shop ♦ ♦ ♦ SSS ♦ ♦ ♦

♦ Knüllerpreise ♦ Ein Preisvergleich lohnt sich immer! ♦ Knüllerpreise ♦

Amiga & ST-Spiele	Amiga/ST	C 64/128 Spiele	Disk/Cass.	C 64/128 Spiele	Disk/Cass.
Bards Tale I	73.50/73.50	1943	43.50/29.50	Giants	37.50/37.50
Bards Tale II	66.50/	4x4 Off Road	51.50/29.50	Gold Silber Bronze	43.50/43.50
Battle Chess	78.50/	Aliensyndrome	41.50/28.50	Heroes of Lance	43.50/29.50
Bionic Commando	66.50/51.50	Brads Tale I	51.50/37.50	Kampfgruppe	78.50/
Carrier Command	71.50/71.50	Bards Tale II	48.50/	Katakis	37.50/29.50
Corruption	71.50/71.50	Bards Tale III	51.50/	Lancelot	43.50/
Chrono Quest	88.50/88.50	Bionic Commando	34.50/28.50	Microprose Soccer	51.50/43.50
Cybernoid	59.50/59.50	Bomb Jack II	37.50/23.50	Pool of Radiance	66.50/
Elite	a.A./a.A.	Bozuma	51.50/	Return of Jedi	38.50/28.50
Fugger	55.50/55.50	California Games	43.50/29.50	Roy of Rovers	44.50/29.50
Hostages	71.50/71.50	Chuck Yeagers	51.50/37.50	Sargon III Chess	51.50/
Down at the Trolls	51.50/51.50	Cybernoid II	44.50/29.50	Star Ray	43.50/
Katakis	51.50/	Danger Freak	37.50/29.50	Supreme Challenge	49.50/38.50
Kampfgruppe	78.50/	Derek Bell Le Mans	43.50/37.50	Terrorpods	43.50/
Legend of Sword	68.50/72.50	Desolator	41.50/28.50	Test Drive	43.50/37.50
Mickey Mouse	58.50/56.50	Echolon	43.50/	Ultima I	58.50/
Netherworld	58.50/58.50	Euro Soccer 88	46.50/32.50	Ultima III	48.50/
Sub Battle Sim.	68.50/68.50	Feary Tale	59.50/	Ultima IV	51.50/
Superstar Icehockey	68.50/68.50	Flight Sim. II dt.	89.50/	Ultima V	66.50/
Grand Slam Tennis	56.50/	Fugger	41.50/28.50	Zak McKracken	43.50/

S. Gebauer
Park Str. 7a
5880 Lüdenscheid
Btx&Tel.: 02351-24502

B T X
02351
24502
B T X

Liste gegen Freiumschlag -,80 DM Briefmarken Porto
Versandkosten: Vorkasse + 4,50 DM/Nachnahme + 7,50 DM
Bestellen Sie preiswert zum Nachttarif: 24 Std. Anrufbeantw.
Bei großer Nachfrage nicht jeder Artikel sofort lieferbar

!!! The Jackson Boys!!! Wir haben und bekommen immer die neuesten Games aus dem Ausland. z. B. Test Drive II usw.!!! Ruft an: 06331/98612... Ruft an: 06331/98612 (64) Disk!

Suche Tauschpartner. Habe Commando, Hexenküche, ... Suche Girls They want to have fun u. a. Fungames. Listen u. 3" Disk an Sven Karafiat, Beuthener Str. 11, 7537 Remchingen 3 (CPC)

Suchen Tauschpartner für C-64. Ruft an bei 02173/40025 Thomas oder 02173/42574 Michael. Viele neue Games vorhanden! Auch Anfänger!!!

*** **Hello Guy's** *** I've heard you swap new stuff. Yes!!! Then call. Games on C-64 (only Disk) Call: 06152/4349 (Markus) ***

** **Amiga-Soft** * **Amiga-Soft** ** Tausche neuste Software!! Habe z. B. Dungeon Master, Jeanne d'Arc. Marc Hartrampp, Zugäckerstr. 37, 7440 Nürtingen 10. Write soon!!!

Suche zuverl. Partner für C-64 (D). Habe Games wie Summer ED., Danger Freak, President i. M., Dungeon of Dax ... Ortner Martin, Kärntner Str. 38, A-6020 Innsbruck

CPC*CPC*CPC Tausche Software für Schneider CPC auf 3-Disc. Bitte anrufen unter 05041/4756. Immer die neueste Soft.

*** **ACE** *** Tausche: Final Cartridge III gegen Action Cartridge MKV!!! Schreibt an: ACE, Holthauser Str. 140, 5600 Wuppertal 21, Tel.: 0202/467529!

Suche Tauschpartner für CPC (Disc) Tel.: 09404/1538! Suche: F.M. 2. Markus Beck. Birkenstr. 38, 8419 Undorf (auch Tape + Anfänger) Suche: Jinxter, Barbarian 2, Terramex usw.

Suche Tauschpartner!!! Call: 02542/1738 fragt nach Lars! Nicht älter als 1 Woche alte Soft! or call: 02542/5614 and ask for Peter for the newest stuff!!!

--- Achtung - C-64-Freaks --- Suche zuverlässige Tauschpartner. Wendet Euch an Hans-Jürgen Hiertz, Untere Torstr. 4, 7110 Öhringen oder ruft an 07941/7506 (Di-Fr. ab 18 Uhr). Also dann Tschüß, ich warte.

Contact WOM (C-64)! Hotline: 0821/601766 (Philipp). Only newest! Hear you later!!!

Hi ST-Freaks! Tausche geile Games!!! Schickt Eure Listen an: Burkhard Müller, Hauptmarkt 14, 5900 Siegen. Hot Stuff on 3, 5 + 5,25!! Meldet Euch!!!

+ + + Hallo Freaks + + + Suche Tauschpartner für Amiga: Habe neueste Soft, auch Anfänger erwünscht. Schreibt an: Mauerick, Postfach 4, 2394 Satrup

* **Viren! Viren! Viren!** * The -AVC- still is offering you the most actual Antivirus-Collections on Amiga and Atari St. Send a disk, Rückporto and 15,- DM to V. Beinfeld, Berghofer Str. 371a, 4600 Dortmund 41!! (---Systemangabe---)

C-64! Supersoftware zum Tauschen!!! (Zak McKraken, Daley Thompson, Summer Olympiad, Hawkeye, Giana Sisters..) Tel.: 0203/464892 (Michael) or write to: M. Peter, Postfach 54 62 02, 4100 Duisburg 11

Tausche Demo- u. Intromaker!!! Schickt C-64 Disks + Listen an: Lars Lührsen, Freiligrathstr. 7e, 4934 Horn B.M. 1. Tausche mit Jedem! 100% schnelle Antwort!!! I'm waiting!

Hot C-64 Stuff! Wir suchen zuverlässigen Tauschpartner. Haben und suchen neueste Soft! Ruft an: 02251/4688 (Stefan) oder 02251/58904 (Romeo). Ruft zwischen 18 - 21 Uhr an. (Disk)

Trauriger C-64-User ohne Soft-Kontakt sucht Kontakte zu anderen Usern zwecks Softwaretausch. Ruft an unter 02301/8314 fragt nach Stephan.

AMIGA / C-64 * AMIGA / C-64 Wir tauschen alles was neu ist!*! Haben selbst nur den best Stoff. Schicke Disk mit Games an: F. Franke, Krambek 1, 2359 Kisdorf. Lohnt sich! Rückporto beilegen! Intromakers too!

COMMODORE 64!!! The Action Crew! Call: 0821/69739 (Raffi) 0821/662214 (Olli) (only weekend)

Suche und tausche Games für 64/128. Kaufe auch. Best bespielte Disk erhält 70,- DM. 100% Antwort. Schreibt + schickt zu: 4330 Mülheim, Espenweg 8, Patrick Kodjeyan. Bye - Bye P.S. Besitze auch neuste Software: Last Ninja II, Barabrian II, *PAJ 4*!

Spectrum - 48K! Suche Tauschpartner für Games + Pokes. Schickt Liste an: P. Dietze, Vietmeierstr. 20, 4432 Gronau (Westf.)

C-64 * Spellmix *** C-64** We've only the latest stuff (not older than 4 days). If you want to swap with us, turn the tele dial: » 040/4220846 (ask for Kosta). «

We are looking for new Software on Amiga! Call fast: 02336/15234 - no loosers!!!

Tausche die neusten Demo-Intro-und Lettermaker. Suche außerdem diverse Sound-Ripper! Schickt Listen oder Demodisks an: Joachim Liebig, Burgstr. 23, 4934 Horn -Bad Meinberg 1/only C-64

Suche zuverl. Tauschpartner für C-64! Habe neueste Software. Lists/Disks an: Kai Powierski, Am Südpark 29, 4390 Gladbeck. 100% Antwort!

Hi Freaks!!! Neueste Games vorhanden. Ruft einfach mal an: 06461/2911 (Frank) oder 06461/6150 (Sascha).

Suche Tauschpartner (C-64)! Habe immer neueste Sachen! Schreibt an: H.-J. Bachmann, Allerweg 59, 3012 Langenhagen! 101% Antwort!! Bye! -HPA -!!! - HPA -!!! - HPA -!!! C-64 ! C-64! C-64! - HPA!

Tauschpartner für C-64 gesucht. 100% Schnellantwort - egal ob Insider oder Newcomer! Schreibt an: Postfach 18, 3541 Senftenberg/Austria

C-64 Suche Tauschp. für C-64 (Disk)!! Write to: H. Neuss, Wiesdorferplatz 84, 5090 Leverkusen 1 (only Disks)

Topsoft - Topsoft Swap only hot stuff on C-64 Disc. Write to: K. Tiedemann, Alte Marsch 260, 2190 Cuxhaven 12. Beginners, too! Greets: S. Partners!

CPC 6128! Suche sehr zuverlässige Tauschpartner! Schickt Listen an: Uli Doersam, Hammelbacher Str. 16, 6149 Gras-Ellenbach!!! Nur 3"!!!

Suche Tauschpartner (C-64)! Habe Black Lamp, Street Fighter, Alien Syndrome, Street S. Soccer, Card Sharks, Salamander, ZakmacKraken usw. Falls Interesse: 02360/1449 call for André!

Postfach 6, 3032 Winterkappeln *CH* or call 0041/360055. Searching for cool swappers!!!

Neueste Amiga-Software vorhanden Tel.: 05109/7549

Only C-64!!! Tausche neue Software! Bekomme immer etwas Neues! Call: 02271/52844 (Michael) wenn Du tauschen willst, dann ruf mich an!

Amiga * C-64 *** Amiga *** C-64** Wir tauschen, verkaufen, suchen den neuesten Stoff auf dem Amiga + C-64. Call 04193/6583 (Gerrit). Nicht älter als 1 Woche!

Suche Tauschpartner für Atari ST. Bitte schickt nur Disks; dafür 1005 Antwort. Schreibt an: Postfach 49, A-8607 Schirmitz. You brake my heart - I broke your face. Hy: Margit

---

Hey Freaks! Ich suche zuverlässigen Tauschpartner für C-64. Habe Games wie: Last Ninja II, Barbarian II u.v.a. Schreibt an: Elmar Neumann, Reichenauerstr. 82, A-6020 Innsbruck

---

Tausche nur topaktuelle Demos von Profis. Suche PD-Tools! Wer neue Demos hat schreibt an: A. Zeeh, Queichstr. 5, 6703 Limburgerhof (Brief oder Disk)

Amiga - Users write to: Postfach 62. A-6854 Dornbirn-Messepark

---

***** **S W A P** ***** Punk/Hevay Tapes and Amiga stuff. Tel.: 0261/64758 oder 0261/61651

I want to get in contact with cool Amiga-Freaks. No lamers please. Write to: Hannes Dorn, Hauptstr. 28, 3375 Krummnussbaum, Austria

---

Suche zuverlässigen Tauschpartner für C-64 Software (Disk). Habe z.B. Last Ninja II. Schickt Eure Listen oder Disks an: Ingo Coenen, Weserstr. 2, 4056 Schwalmtal, 100% Antwort!

Hi Zappo's!!! Wir suchen neue Software für den Atari ST und den CPC 464 (Data)!!!
Contact: 06428/5039

Suche Tauschpartner! Für Amiga und C-64 sowie VHS-Videofilme!!! Call: 02204/69088 ask for -M I K E-

---

Habe und suche immer die neuesten Spiele. Disks oder Listen an: Sven Janes, Jahnstr. 2, 5042 Erftstadt

---

To swap best stuff (C-64) write to Dave, Graf Stoolbergstr. 89, 2357 Bad Bramstedt (swap Videos too?)

ST*ST***ST***ST** Tausche gute und neue Programme auf dem Atari ST! Hast Du auch welche, dann ruf mich an: 08152/2476 Stefan verlangen! Noi lambers or loosers!

C-64 Schweiz C-64 Wir tauschen und verkaufen neueste Top-Soft! Call: CH/071/422281 or write: P.O. Box 15, CH-9423 Altenrhein, 100% Antwort!

Tausche neueste Software (C-64, Disk) Call: 02664/7405

Suche Tauschpartner für Atari ST. Bitte schickt nur Disks; dafür 100% Antwort: Schickt an:
Postfach 49,
A-8607 Schirmitz.
Suche Demos!

Hi C-64 Freaks!!! Suche Tauschpartner für aktuellen Stuff (only Disk). Write to: F. Osterloh, Gartenweg 11, 9101 Nienhorst

---

Suche the newest Stuff - Bitte keine Anfänger - bin nämlich Profi. Habe Outrun, Chrono Quest, usw. Tel.: 06501/17434 (Ask Ralf) *** Alles nur für Amiga

---

Suche Tauschpartner
Top-Soft! No Lamers!!!
Tel.: 06233/27742 (C-64)
Phone fast !!!

Gewerbliche Kleinanzeigen

Software für C64, CPC, Atari ST, XL/XE

Neues und Oldies
zu fairen Preisen.

Gratis-Liste bei:
CVB-Computer
Peter Bergler
Postfach 11 12
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 46 53
bis 19 Uhr
Computertyp

Soccer-Games:

Das deutsche Manager-Spiel für alle Amigas von

Stefan Schwarz
Solitudestr. 84h
7000 Stuttgart 31
Tel.: 0711/863355

Preis: 40 DM

Software + Zubehör
Atari XL/XE/ST
C-64/Amiga
Katalog 80 PF Rückporto
Bitte Typ angeben

COMPYSOFT
Kreuzstr. 32
6050 Offenbach/M.

Tip 1989:
PD-SERVICE-LAGE!!!

für IBM/komp. MS-DOS
über 350 dt. Programme!!
Über 140 Disks PD-Spiele.
Neueste intern PD!
Kopierkosten 4,50-2,70 DM
Katalog gegen 0,80 DM
Porto bei:
Bernd Schulz
Hasselstr. 38
4937 Lage

NEU: Auch 3.5" Zoll lieferbar!

ATARI ST * ATARI ST * ATARI ST *

Umfangreiches Public Domain Angebot je Disk 5 oder 7 DM. Katalog auf Diskette mit kostenlosem Update-Service 3.50

Buchhandlung W. Finke
Kipdorf 22,
5600 Wuppertal 1

*** TOPSOFT ***

SOFTWARE-VERSAND

= = = = = = = = = = = = =

AMIGA * C64/128
Schneider CPC * ATARI ST
SEGA * NINTENDO

Immer aktuell und preiswert!!!
Gratisliste sofort anfordern!!!
Bitte Computertyp angeben!!!
Wir sind schnell!!!

Firma T O P S O F T GbR
Postfach 4 - 8133 Feldafing

Computerspiele
für alle Systeme!
MAGIC - Computerspiele
Trierer Str. 110,
8500 Nürnberg
09 11 / 4 88 71

Verkauf:

Mo-Fr	14-18
Sa	10-14
langer Sa	10-17

Versand auf Rechnung, Porto pro Bestellung DM 2,50, sofort kostenlose Preisliste anfordern.

AMIGA
+ IBM

Software zum kleinen Preis
Sofortbestellung unter
Tel.: 08261/9623
Gratis-Liste bei:
Computervertrieb
Kurt Fischer
Postfach 1 34
8948 Mindelheim

Lernprogramme

C16/+4/QL/PC/AMIGA
Rechen-, Rechtschreib-,
Vokabel-,Grammatiktrainer
(engl./franz.)
je 15 DM + NN
Gratisinfo von:
I. Thurm Software
Postfach 16 71
7060 Schorndorf

LÖSUNGSBUCH

54 Lösungen für Spiele von SIERRA, EA, ORIGIN, OCEAN usw. nur
49,95 DM

ATARI/IBM/CPC/C-64/128/ C-16/AMIGA/ST
Viele Neuheiten auf Lager.
ANRUFEN!

SOFTWAREVERSAND
GEBAUER
0211/309233

Software für C-64
KNÜLLER-PREISE

Iron-Lord 35 DM,
Serve Volley 35 DM
u.v.a. Liste gegen
0,80 DM Porto!

FC-SOFT
Postfach 11
7239 Epfendorf
Tel.: 07404/7808

Plus 4-C16-C64-Lernprog. Techn. Mathe + Grafik zu reellem Preis. Zahnr. Hydr. Geometrie, Physik, Chemie, Test + Trainprogr. Bruchrechn. Vokabeln-Cass/Disk
Katalog frei.
Computer-Typ angeben!
Softwareversand
Anita Ristau,
Peetzweg 9,
3320 Salzgitter

G-I-R
Software
Vertrieb

PD-Software für Atari ST, über 300 Disk. Angebot wird lfd. erweitert.
Alle Disk virenfrei!!!
Katalog wird kostenlos zugesandt.

PETER GRANTZ,
HAUPTSTRASSE 49,
2401 RATEKAU/LÜBECK
oder TEL.: 04504/4115
ab 17.30 Uhr

TENNIS-PROFI
(POSTSPIEL)

Versuchen Sie den Weg von B. Becker zu gehen.
100 Turniere,
DAVIS-CUP,
Weltrangl. und vieles mehr erwarten Sie.

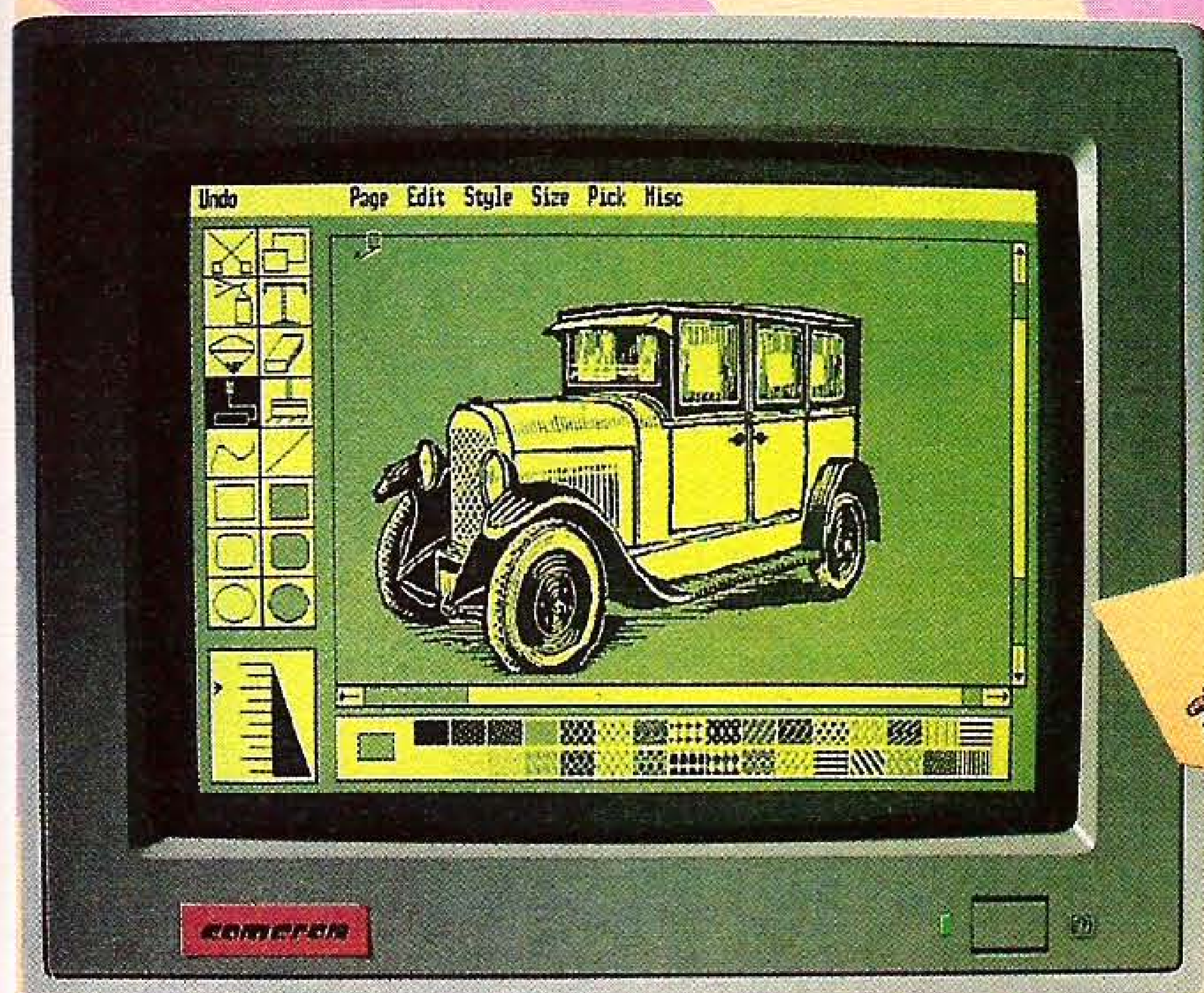
DBZ Rolf Schulze
Schwarzerweg 1a
2876 Berne 1

(2 DM Rückporto)

ARKSOFT
SOFTWARE PUR

C-64 / C-128
RHESUS - NEGATIV
Deutsches Grafik-Text-Adventure. Finden Sie den Weg ins Hospital! (Getestet in ASM 10/88)
Disk nur 15,-DM
zzgl. Nachnahme
TREASURE CASTLE
Action-Adventure (Joystick erforderlich). Sammeln Sie Schätze, wehren Sie Angreifer ab, aber verlaufen Sie sich nicht in der Festung!
Disk nur 15,- DM
zzgl. Nachnahme
Andreas König
Cottbuser Straße 2
3180 Wolfsburg 1

ASM-DAUER-POWER





Leisuresoft

bringt's mal wieder!

Zwei Handy Scanner von Cameron für den IBM-PC könnt Ihr gewinnen. Damit könnt Ihr alle Bildvorlagen im Nu auf den Monitor zaubern. Wenn Ihr mitmachen wollt, schreibt nur das Kennwort LEISURESOFT auf eine Postkarte!



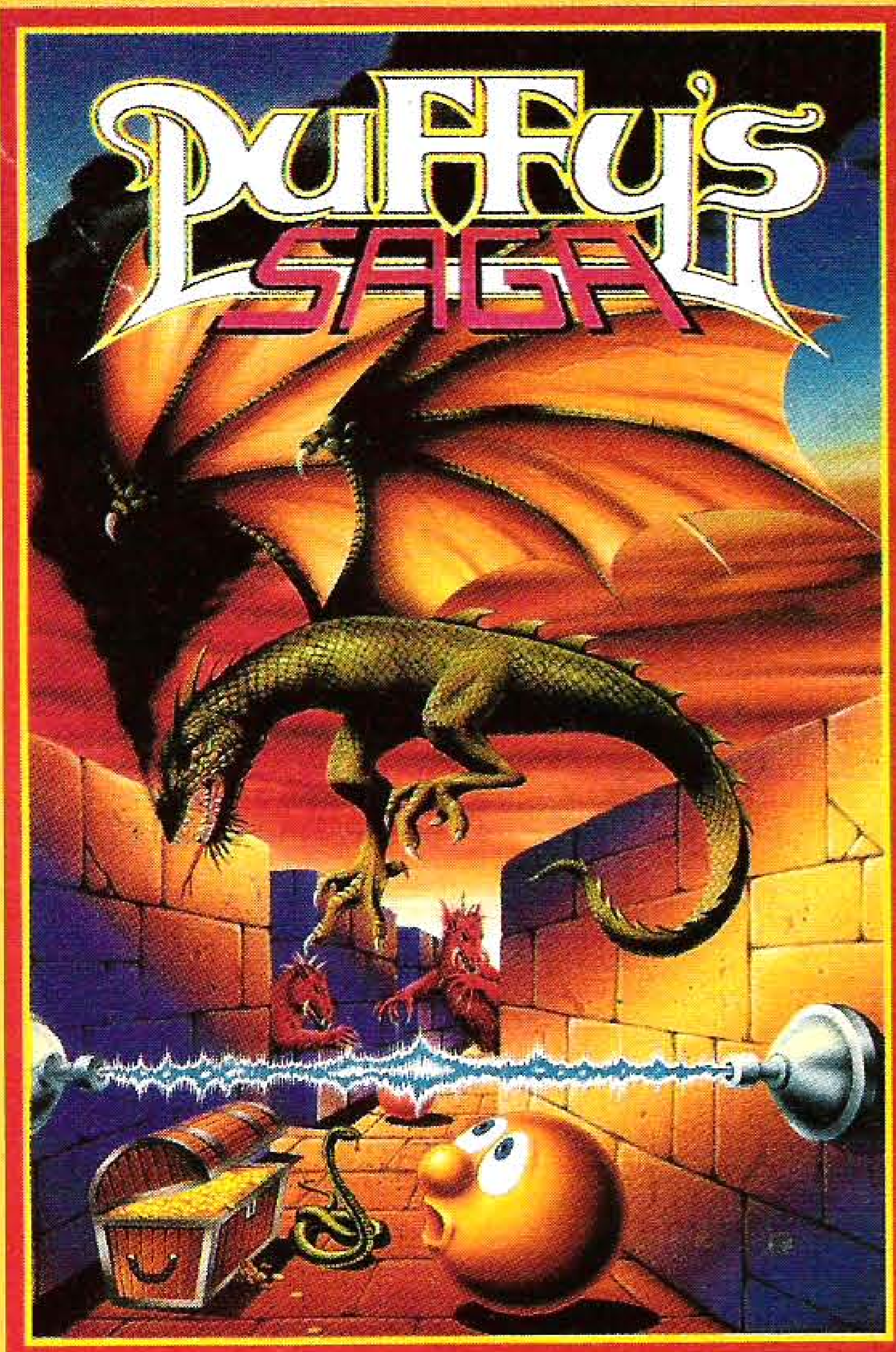
cameron

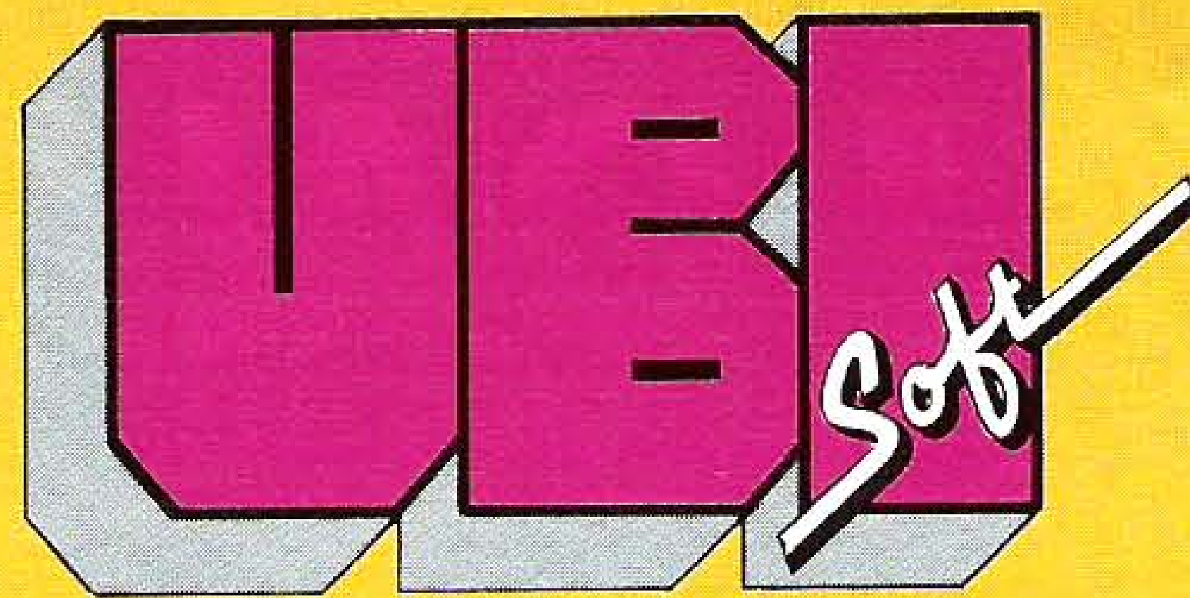
Alle Zuschriften zu den Wettbewerben sendet bitte an: TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege. Der Einsendeschluß für diese Ausgabe ist der 15. Februar 1989: P.S.: Gebt unbedingt das jeweilige Kennwort und Euer Computersystem an! Der Rechtsweg ist – wie immer – ausgeschlossen.

ROBOCOP

Mit ROBOCOP hat OCEAN mal wieder kräftig zugeschlagen. Ganz klar, daß wir gleich wieder ein paar tolle Sachen für Euch an Land gezogen haben. Wer uns den Namen des Film-Robocops nennt, kann gewinnen. Und zwar eins von zehn starken T-Shirts oder einen von fünf Super-Kunstdruckkalendern im Riesenformat mit den schönsten Software-Artworks des Jahres '88. Kennwort: OCEAN

ocean





präsentiert:

PUFFY'S SAGA, das ebenso lustige wie spannende Spiel um den sympathischen kleinen Burschen und seine Freundin, könnt Ihr gewinnen. Ihr müßt uns nur sagen, in welcher Ausgabe PUFFY'S SAGA ein ASM-Hit war. Und dies sind Eure Preise:

1. Ein Casio-Keyboard mit unzähligen Funktionen
2.-9. PUFFY'S SAGA (ST)



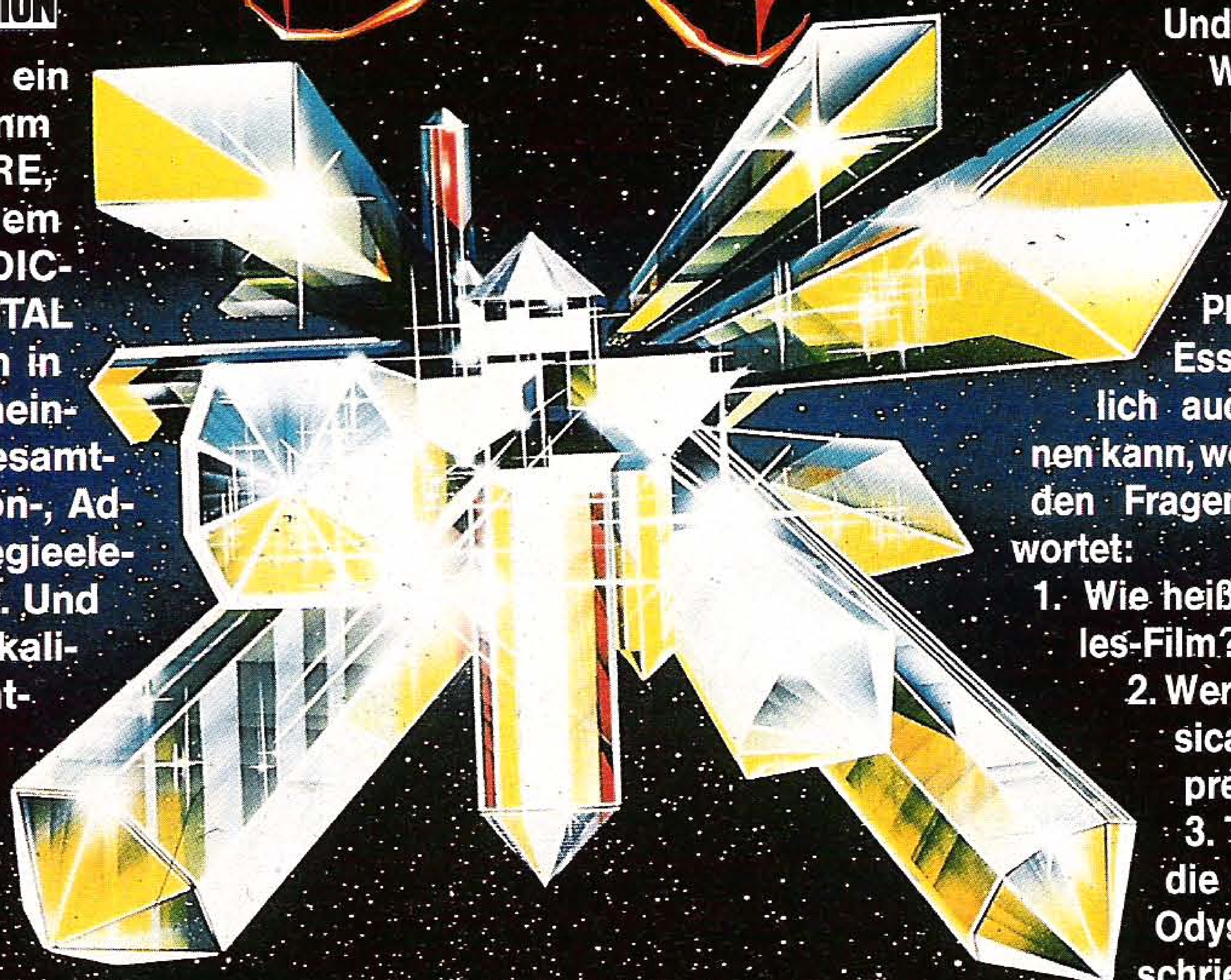
Kennwort: UBI







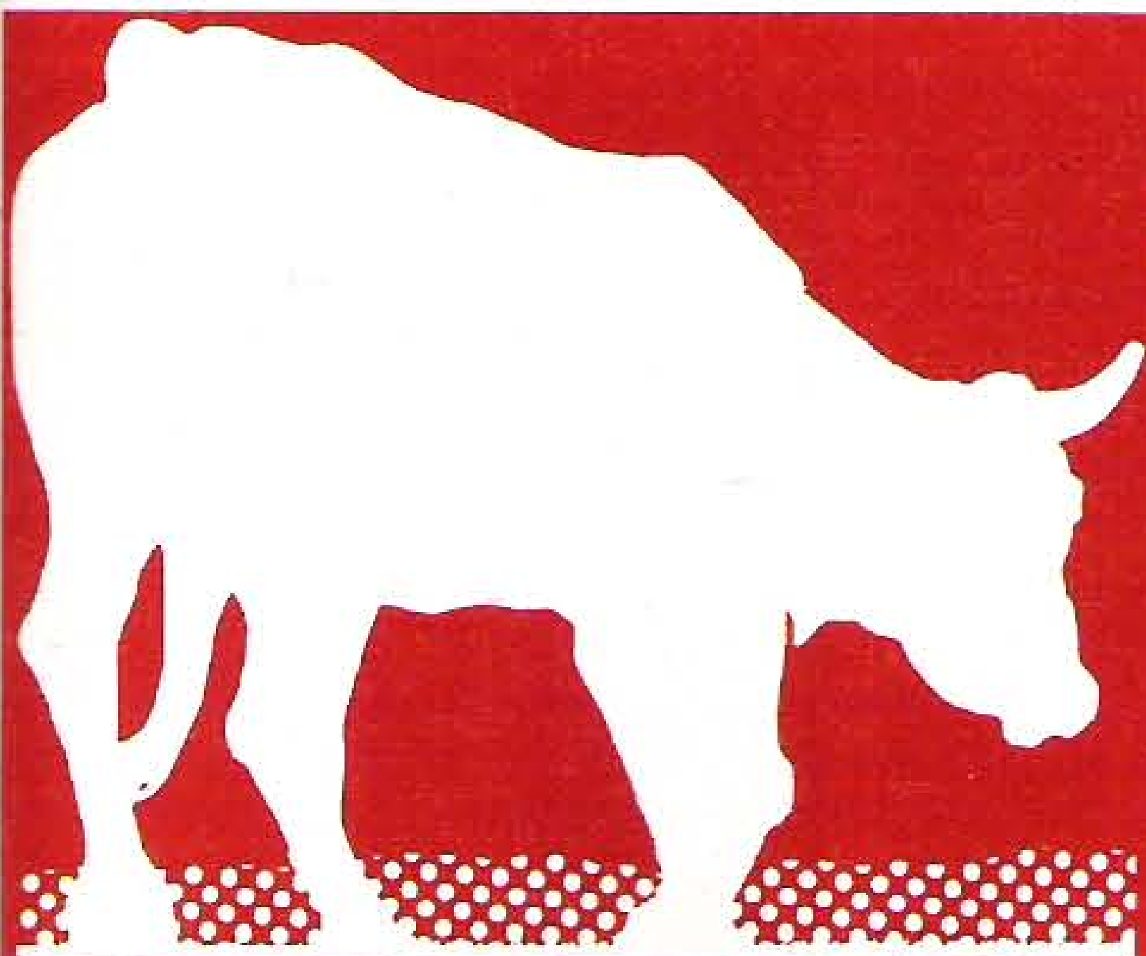
THE KRISTAL ist ein brandneues Programm von PRISM LEISURE, erschienen unter dem bekannten Label ADDICTIVE. Und: THE KRISTAL ist ein Spiel, das sich in keine Schublade hineinzwängen läßt, ein Gesamtkunstwerk, das Action-, Adventure- und Strategieelemente in sich vereint. Und noch etwas: Die musikalische Untermalung entstammt der Feder von Michael Sutin, der auch schon das Musical komponiert hat, auf dem THE KRISTAL basiert.



Und nun zur Sache: Wir verlosen einen Besuch in Bochum beim Musical STARLIGHT EXPRESS. Ein gutes Essen gehört natürlich auch dazu. Gewinnen kann, wer uns die folgenden Fragen richtig beantwortet:

1. Wie heißt der erste Beatles-Film?
2. Wer schrieb das Musical Starlight Express?
3. THE KRISTAL ist die erste Computer-Odyssee. Wer schrieb das Buch zu dem Film „2001 - Odyssee im Weltraum“?

Kennwort: KRISTAL



Die Amiga-Experten von

GTI lassen die Kuh fliegen!

Das dickste Ding seit dem Flight Simulator II!

5x TRUE FLIGHT, der Supersteuerknüppel zum FS II
(Wird in der nächsten Ausgabe ausführlich vorgestellt! Dies vorweg: Sahne!)

10x Flight Simulator II
10x European Scenery Disk
– beides für Amiga!

Und das müßt Ihr wissen:
1. Was bedeuten die Buchstaben GTI?
2. Wo hat GTI seinen Sitz?
3. Wie heißt der Sohn des Daedalus?

... und ab geht die Post an die ASM,
Kennwort „Suraki"
(Tip: Der wollte mal fliegen,
machte aber Bruch!)

Ein Weekend mit ...



Der nordrhein-westfälische Software-Vertreiber MiLeBo lädt 2 Personen zur HOBBY-TRONIC '89 nach Dortmund ein. Termin: 14./15. April 1989. Außerdem gibt's zehn mal CONQUEROR für den C-64!

Die Fragen:

1. Wo sind MiLeBo den eigentlich ansässig?
2. Zu welcher Zeit spielt das Wirtschaftsgame CONQUEROR?

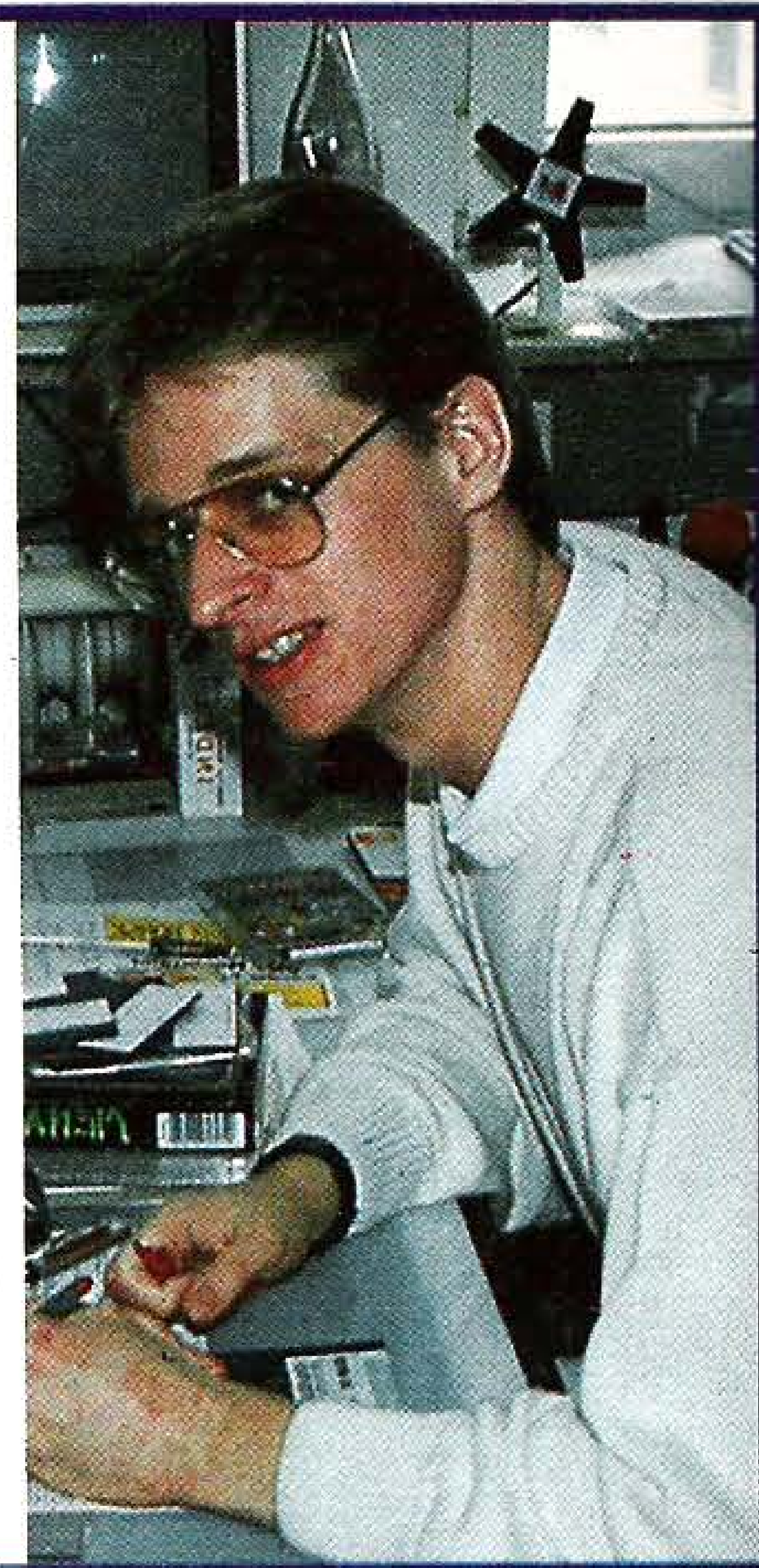
   a) 1700
   b) 1500
   c) 1800

(siehe auch Bericht auf Seite 66)

Das Kennwort:

MiLeBo





Seid gegrüßt, Ihr unerbittlichen Joystickrudler, Rollenspieler und Actionfans! Ich habe wieder massig News aus den Spielhallen für Euch! Doch das eigentliche Schlagwort in dieser Ausgabe: MESSE! Natürlich war nicht nur KONAMI auf der JAMMA in Tokio, sondern viele außergewöhnliche Sachen wurden dort vorgestellt. Um was es sich dabei im einzelnen handelt, später. Vom fernen Asien geht die Reise dann weiter nach London. Dort startet die neue Spielhallen-Saison mit der ATE. Während dort die Geräte vom 6.-19. Januar auf vollen Touren laufen, werden in Frankfurt schon die letzten Vorbereitungen für das deutsche Großereignis getroffen. Denn vom 25.-28. Januar ist wieder IMA-Time – das Stelldichein für alle Automatenaufsteller. ASM liefert für das Topspektakel in dieser Ausgabe eine Art Orientierungshilfe, da wir Mäuschen gespielt haben und einen Teil der Prototypen dank NOVA schon gesichtet haben. Los geht's! Michael Suck

Fangen wir doch einfach mal mit einem Super-Shoot-em-up an, das mit derartig großem Aufwand hergestellt wurde, daß ich die Platine mal so ablichten ließ, wie die Japaner sie schufen. Schaut's Euch genau an, denn bei der Technik kann kein Homecomputer mehr mithalten! Das Ding heißt übrigens **IMAGE FIGHT** und stammt von keinem Geringeren als dem *R-Type*-Hersteller **IREM**. Um ihr Image braucht sich diese Firma wirklich keine Sorgen zu machen, denn IMAGE FIGHT dürfte die große Tradition erfolgreicher, perfekt gemachter Ballerspiele fortsetzen. Der erste, wahnsinnig prägnante Unterschied zu den letzten Shoot-em-up's von IREM ist das vertikale Scrolling der **mindestens** sechs Levels. Ich betone das deshalb, weil Uli und ich (jaja, der nette Junge vom *Secret Service*) uns gerade mal bis ins fünfte Level vorkämpfen konnten. Zwar gelang es mir nach heldenhaftem Kampf, das riesige Endmonster (das Ding sieht so ähnlich aus wie eine abgerundete Hummerschere mit einem hintenliegenden Auge) am Ende des fünften Levels zu besiegen, doch dann – ja dann ging's ab in die Strafrunde!

Der Clou bei IMAGE FIGHT ist nämlich die Prozentwertung, die den Spieler dazu zwingt, innerhalb von fünf Runden mindestens 90% der auftauchenden Gegner abzuschießen! Liegt Ihr dann leider unter der Vorgabe, dürft Ihr die hammerschwierige Strafrunde absolvieren, in der Ihr – das muß an dieser Stelle leider gesagt sein – nicht die geringste Chance habt. Wir haben zwar bestimmt an die 30 Credits verballert, aber

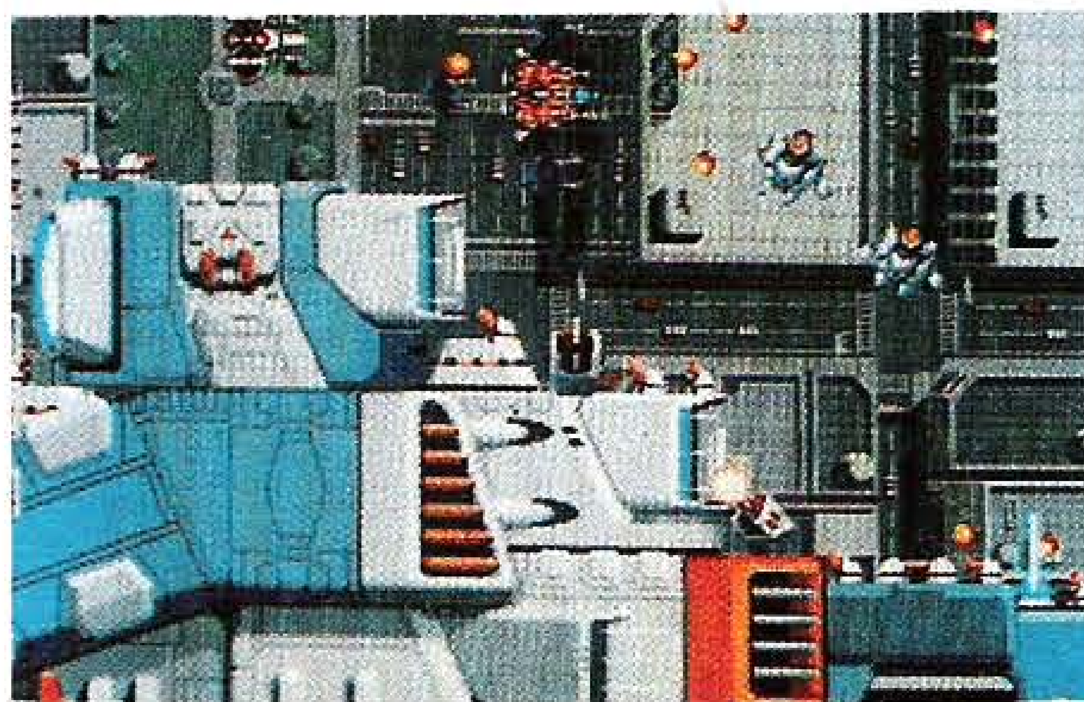
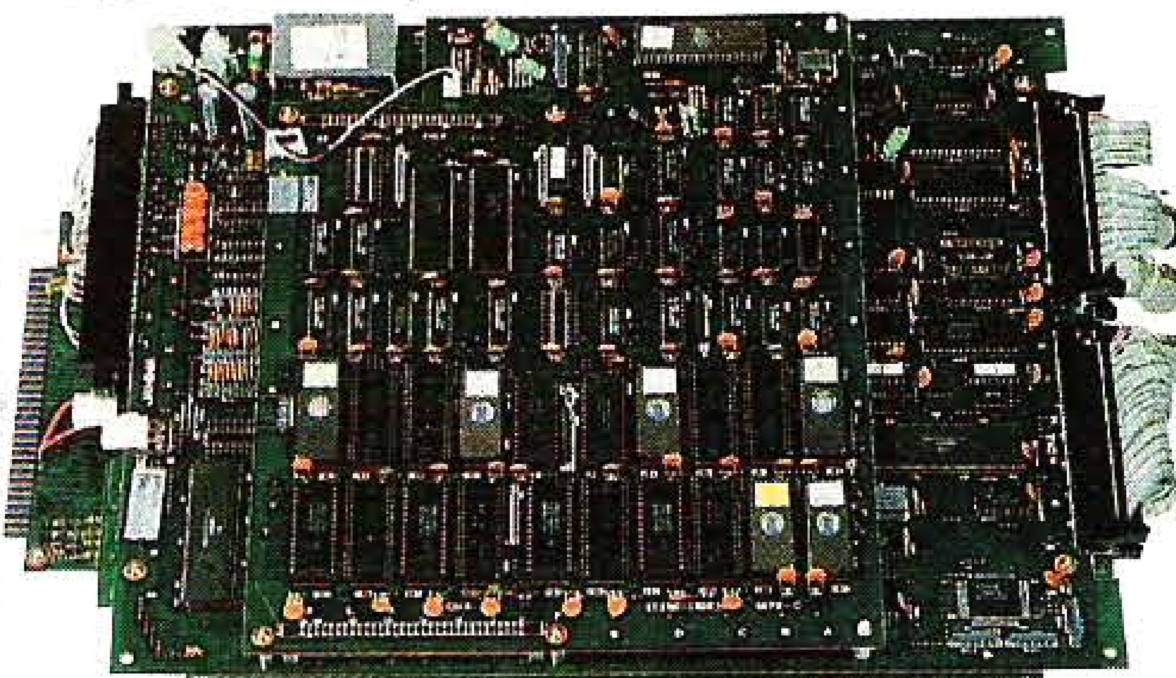


Image Fight, unten: Platine I.F.

mehr als einen warmen Arm hat uns das nicht eingebracht. Neben gutem Timing, dem richtigen „Stellungsspiel" und dem nötigen Überblick solltet Ihr noch über gut trainierte Hände verfügen, denn bei IMAGE FIGHT gibt's kein Dauerfeuer, aber unzählige, riesige Gegner, die sehr oft getroffen werden müssen, bevor sie sich mit einer hübschen Explosion verabschieden...



Somit dürfte für Operation Wolf ein würdiger Nachfolger gefunden worden sein. Wer sich allerdings immer noch nicht ganz von seinem Dauerrenner trennen kann, der wird spätestens auf der IMA in Frankfurt die Segel streichen müssen. Denn nach der Steigerung mit CABAL setzt DATA EAST mit BATTLE RANGER noch einen drauf. Schon die ersten Testergebnisse lassen eindeutig darauf schließen, was in Zukunft den Ballerfreak beschäftigen wird. An dieser Stelle sei auch eine bahnbrechende Neuerung erwähnt. CABAL ist schuld, oder wie man es auch nennen möchte. Die ASK hat eine Neuregelung für die Aufstellung von Automaten gefunden. Nachdem CABAL mit der roten Plakete versehen worden ist, hätte dieses Spiel zunächst keinen Platz auf dem deutschen Markt gefunden. Gleichzeitig wurde ein ähnliches Game mit der gelben Plakete bestückt, was für neue Diskussionen sorgte in Sachen Bewertungskriterien. Diesmal wurde die ASK jedoch aktiv und sorgte für eine ganz entscheidende Änderung. Zwar gibt es weiterhin die Untergliederung in GRÜN (jugendfrei), GELB (ungeeignet zum Spielen für Kinder und Jugendliche) und ROT (nicht jugendfrei), doch kommt jetzt noch die „SCHWARZE KARTE" hinzu die besagt, daß dieses TV-Spiel ungeeignet für die Aufstellung in der Bundesrepublik Deutschland ist. Das bedeutet im Klartext, daß jetzt auch Spiele mit der roten Plakete in den Spielhallen aufgestellt werden dürfen. Ein Schritt, der von vielen Seiten schon als überfällig bezeichnet wurde.
In Sachen Action ist TAITO ebenfalls aktiv



gewesen. Mit TRUXTON geht es in den Weltraum, wo der eigene Raumgleiter in unbekannten Galaxien von einer großen Zahl von unberechenbaren Gegnern angegriffen wird. Einer der absoluten Knüller auf der Tokio-Messe war jedoch CHASE H.Q., womit TAITO abermals ins Schwarze getroffen hat. Nicht zu verwechseln mit HOT CHASE (vorgestellt in 1/88), geht es hier um einen rasenden Polizisten. Mit seinem Superschlitten geht der Ordnungshüter auf Verbrecherjagd. Dabei muß er, wie bei jeder tollen Verfolgungsjagd, den Wagen seines Gegners einholen und rammen. Fängt die Kiste des Flüchtigen an zu qualmen, sind nur noch ein paar Checks nötig, und der Kriminelle kann gestellt werden. Wie im Film wird der Ganove mit dem Bauch auf den Boden geschmissen und mit Handschellen gefesselt.

Bleiben wir doch noch ein bißchen in Fernost, wo es einiges gab, was erwähnt werden sollte. Ein neues Zeitalter in Sachen Platinen wurde zum Beispiel eingeläutet. Jetzt gibt es die Allround-Platine! Kaum zu glauben, ist aber so. Das Prinzip ist ganz einfach: Man splittet die Platine einfach in zwei Teile, so daß die neue Platine aus einem Grundstock besteht und einem Aufsatz, der das aktuelle Spiel beinhaltet. Der Grundanschaffungspreis ist dadurch zwar wahnsinnig gestiegen, doch soll diese Variante auf lange Sicht eine erhebliche Kostenersparnis bringen. Vater des Gedanken war in dem Falle der im Preis gestiegene Chip. Weniger Material für neue Spiele, niedrigere Kosten. Wenngleich noch eine gewisse Skepsis verbreitet ist, der Hersteller garantiert stets hochkarätige Spiele für die Zukunft, damit



Impressionen von der JAMMA-Messe

der Grundstein nicht zum einmaligen Flop wird. Was mit dieser neuen Variante möglich ist, war bei CAPCOM am Stand zu bewundern. Die Grafik gleicht schon jetzt einem Zeichentrickfilm. Einfach fantastisch!
Bevor wir zu dem kommen, was die aktuellen Messen bringen, noch kurz eine zweite Sensation. SEGA präsentierte die Fahrsimulation für alle Bastler. Jeder, der schon einmal ein ferngesteuertes Auto über die Piste gejagt hat, kann sich schon denken, was jetzt kommt. Auf einer Piste von 15x30m startete das Rennen der JAMMA-Messe. Eine kleine Kamera wurde auf dem kleinen Flitzer installiert, so daß man das Gefühl vermittelt bekommt, tatsächlich in diesem Rennwagen zu sitzen. Gesteuert wird die Kiste von einem allgemein bekannten Fahrsimulator aus, nur daß man jetzt auf dem Bildschirm eine wirklich existierende Piste sieht. Wenn man jetzt gegen die Leitplanken klatscht, dann kracht's tatsächlich auf der Piste. Dann heißt es aussteigen und sich den Schaden mal aus der Nähe anschauen. Soviel zu den asiatischen Früchten!



Ein neuerlicher Versuch, etwas mehr Action-Farbe in die Spielhalle zu bringen, unternahm die **TAD CORPORATION,** die ein recht realistisches Kriegsspektakel auf die Beine gestellt haben. Wir haben uns das Gemetzel etwas genauer angeschaut. Der Titel lautet übrigens **CABAL** („Intrige").

Die nagelneue Platine gibt dem Spieler die Möglichkeit, mit „handfesten" Waffen gegen das Eindringen von Terroristen vorzugehen. Man kann, falls vorhanden, mit einem Kameraden (Zwei-Spieler-Option) die Sache angehen. Gespielt wird nach Leveln (jeweils vier; mit je vier verschiedenen Sequenzen) und Punkten. Um das Endbild zu sehen und sich in die High-Score-Liste einzutragen, muß man allerdings, ebenfalls falls vorhanden, einige Credits (also harte DM) investieren.

So muß man zusehen, daß die einzelnen Bilder zunächst von feindlichen Soldaten, Gerätschaften und Fahrzeugen „gesäu-



bert" werden. Zusätzlich erhält man Bonuspunkte, wenn Kirchen, Kasernen, Lager oder Türme zerschossen werden. Die herabfallenden Bonus-Chips müssen einfach berührt werden. Die Ballerei geht sogar so weit, daß Palmen und andere natürliche Hindernisse Ihren Granaten oder Schüssen zum Opfer fallen – Verwüstung total. Im jeweiligen Endbild der einzelnen Level erscheint ein riesiges Sprite, das vom Spieler/von den Spielern nach und nach zerstört werden muß. Die DAMAGE-Anzeige unten im Screen zeigt an, wieviele Treffer das U-Boot, Schiff, Panzerplatten oder Riesen-Truck noch erhalten müssen, um die Segel zu streichen.
Natürlich wird auch auf den Spieler gefeuert – und das nicht zu knapp. Deshalb sollte man zunächst mit seinem Fadenkreuz auf die Einrichtungen zielen, mit der linken Taste dauerfeuern, bis das Gebäude zusammenbricht. Die Bonus Chips aufsammeln und dann „seelenruhig" auf die Soldaten ballern. Die erste Deckung auf keinen Fall selbst zerstören, denn das besorgen dann schon die anderen. Zu Beginn einer jeden Runde (auch nachdem man „verstorben" ist) besitzt man zehn Handgranaten, die mit der rechten Taste geworfen werden können. Sparsam damit umgehen, denn sie sind kostbar und stellen sicher, daß vor allem größere Sprites (=stärkere Gegner) zerstört werden können. Die mittlere Taste dient zum Abrollen. Während diese Taste gedrückt bleibt, ist der Spieler praktisch vor den Schüssen des Gegners gefeit. Bleibt noch zu erwähnen: Wer den Corporal (oder Unteroffizier) erwischt, erhält seine Super-Wumme. Mit dieser kann er verdammt schnell alles abratzen, was sich auf dem Screen bewegt. Wird jener – also der Corporal – von Sanitätern geholt, empfielt es sich – man möge mir verzeihen, aber es ist so! –, weiterhin auf die Tragbahre zu ballern. Denn: Bei erfolgreichem Beschuß fallen Handgranaten vom Himmel, die man sich zunutze machen kann. Ein Spiel der ganz harten und wohl umstrittenen Gangart, das für manche ganz reizvoll sein wird, obwohl es, vorausgesetzt, man hat genug Kohle, schnell durchgespielt ist. Testet es doch einfach mal selbst an!

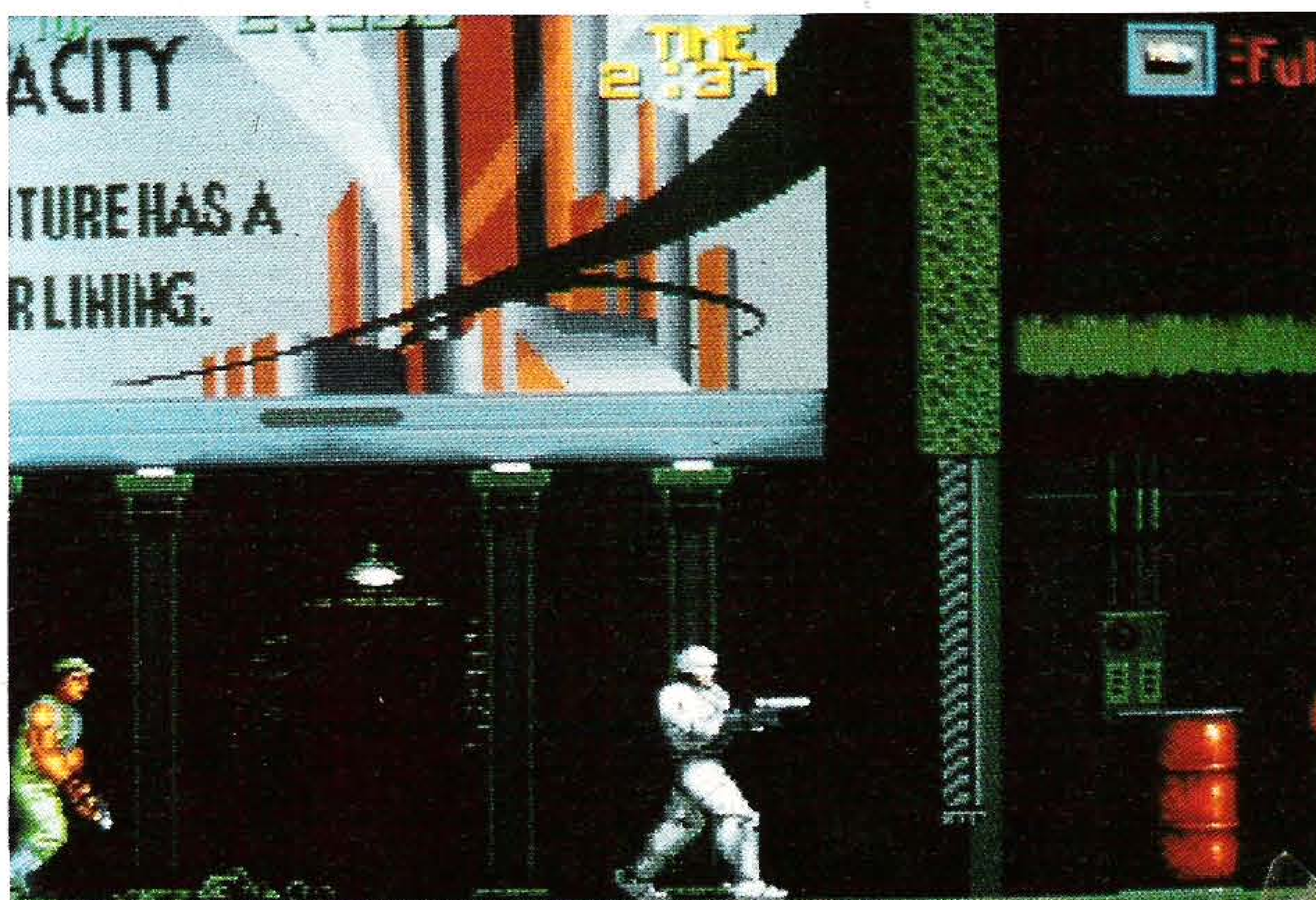






Kommen wir also zu den absoluten Neuerscheinungen, die in London und Frankfurt Premiere haben. Da tauchen zum Beispiel alte Bekannte auf, die dem neuen Standard entsprechend weiterentwickelt wurden. So finden wir demnächst Doubble Dragon II in den Spielhallen. Keine Frage, daß nach dem ersten Erfolg der zweite vorprogrammiert ist. Bei Nummer drei sind wir schon, wenn es um den neuen WONDERBOY geht. Auch MONSTER LAIR – WONDERBOY III dürfte bei SEGA wieder die Kassen klingeln lassen.

Jetzt heißt es festhalten! WILLIAMS, bekannt für außergewöhnlich gute Flipper, sucht seinen Favoriten. Nach dem überwältigenden Erfolg von CYCLON, BONZAI RUN und TAXI im Jahre '88, stellt der Flipper-Hersteller Nummer eins mit JOKERZ sein neustes Produkt vor. Mein Tip: Der überflügelt CYCLON! Mehr sei an dieser Stelle nicht verraten – einfach spielen! Aber noch nicht genug damit. WILLIAMS irrt auf fremden Wegen. Von „verirrt" kann allerdings nicht die Rede sein, denn NARC ist ein TV-Spiel der Sonderklasse. Auf eindrucksvolle Art und Weise wird die Unterwelt in Sachen Drogen beleuchtet. Mit dem Slogan „SAY NO TO DRUGS" wurde schon auf dem Flipper „TAXI" ein kleiner Hinweis auf dieses Spiel gegeben. Der Drogenszene einen Streich spielen, um sie am Ende vernichtend zu schlagen, ist Ziel dieses Spiels. Wer sich über die Grafik bei NINJA WARRIORS schon beeindruckt gezeigt hat, der wird bei NARC den Mund nicht mehr zubekommen. Wenn das der wiederholte Start in den TV-Spiele-Sektor sein soll, dann haben wir von WILLIAMS mit Sicherheit noch einiges zu erwarten.



o.l.: Monster Lair-Wonderboy III, o.: Shadow Warrior, u.: Robocop.

Neu im Rennen ist auch SHADOW WARRIORS von TECMO. Den Ninja sollte man ruhig mal über den Bildschirm bewegen, es lohnt sich. Der Spiel-Hit zum Kino-Hit – ROBOCOP von DATA EAST. Der Roboter-Polizist kämpft wie im Film gegen die Unterwelt. Damit er am Ende seinen Auftrag erfolgreich abschließen kann, verstärkt er mit zusätzlichen Waffen seine Schlagkraft. In der Bonusrunde können zusätzliche Punkte eingeheimst werden, sofern man auf dem Schießstand gut trifft.

Nach so viel Neuheiten der größte Knüller zum Schluß! Ein Fahrsimulator von ATARI soll die Attraktion schlechthin sein. Also haltet Ausschau nach HARD DRIVING von ATARI, was alles bisher Dagewesene sprengt.

Nach so einem riesigen Paket an Neuheiten soll's das erst einmal gewesen sein. Natürlich stellen wir Euch in der nächsten Ausgabe die Knüller der Messen noch einmal etwas genauer vor, doch ein wenig Vorfreude darf ja vorhanden sein.



Text-&Grafikzeichenverarbeitung zum günstigen Preis

Programm: WI-TEX Textverarbeitung, **System:** IBM + Kompatible, **Preis:** 395 DM, **Hersteller/Muster von:** Schmidtke Computersysteme, Sandkaulstr. 41, 5100 Aachen



Preiswerte Textverarbeitungsprogramme gibt es viele. Doch **WI-TEX** bietet mehr. Grafikzeicheneditor, WYSIWYG-Darstellung und hervorragende Benutzerführung zeichnen dieses Produkt aus.

Wissenschaftler und Studenten greifen gerne auf Textsysteme zurück, geht es darum, Forschungs- oder Diplomarbeiten zu veröffentlichen. Insbesondere technisch-mathematische Texte sind schwer mittels handelsüblicher Software darzustellen. DTP-(Desktop-Publishing-) Programme kosten über 2000 DM, Textverarbeitungen wie *Wordstar* oder *Word* sind auf derartige Spezialanwender nicht oder nur unzureichend vorbereitet. Einen preisgünstigen Ausweg bietet da **Schmidtke-Computertechnik** mit WI-TEX.

Diese Textverarbeitung wurde speziell für Ausbildung, Wissenschaft und Forschung entwickelt und bietet alles, um Texte grafisch zu gestalten und im Format zu optimieren. Durch einfache Handhabung und günstigen Preis lohnt sich der Kauf ebenfalls für technisch unversierte Anwender, die mit EDV ihre Briefpost bearbeiten.

WI-TEX im Vergleich mit Konkurrenten

1.) WI-TEX verwaltet 10 Zeichensätze zur gleichen Zeit. Unter Zeichensätzen sind Buchstaben des Alphabetes in verschiedenen Darstellungen, beispielsweise Altdeutsch, und Grafikzeichen beliebigen Aussehens zu verstehen. Transistoren, Widerstände, Buchstaben, Zahlen: Alle Zeichen sind gleichzeitig auf einem Arbeitsblatt nutzbar.
2.) Die 10 Zeichensätze sind durch integrierten Grafikeditor unproblematisch an eigene Wünsche anzupassen. Insbesondere Übersetzer mit Spezialgebiet exotische Sprachen sowie Wissenschaftler mit Bedarf an immer neuen Zeichen wissen Flexibilität bei Darstellungen zu schätzen.
3.) WI-TEX arbeitet nach dem WYSIWYG-Prinzip. Möchte ein Anwender beispielsweise „COMPUTER" fett schreiben, dann zeigt WI-TEX dieses Wort bereits auf dem Bildschirm dikker an als den restlichen Text. Hoch- oder tiefgestellte Wörter positioniert WI-TEX entsprechend den Wünschen des Anwenders. Texte werden genau nach Bildschirmvorlage ausgeprinted.
4.) Einfache Benutzerführung ist kein Synonym für dicke Handbücher oder 5 Seiten Hilfstext pro angefragte Funktion. WI-TEX hält sich an diese Maxime. Mittels ESC-Taste gelangen Anwender ins WI-TEX-Hilfsmenü, von wo aus mit Cursortasten der jeweilige Hilfstext einer Funktion abzufragen ist. Pro Hilfstext genügt eine Bildschirmseite Erläuterungen, um Fragen zu klären und die Funktion danach zu nutzen. Alle Funktionen sind in deutscher Sprache erklärt.
5.) Darüberhinaus kennt WI-TEX alle Funktionen, die bei Textprogrammen des gehobenen Standards zu finden sind. Daß trotz Mehrleistungen der Verkaufspreis dieses Produktes mit DM 395 inklusive MwSt. dennoch günstiger als viele Konkurrenzstandardprogramme liegt, ist ein Grund mehr, sich für WI-TEX zu entscheiden. (Schmidtke-Computersysteme bietet Kaufinteressierten eine Demoversion zum Preis von 30 DM an. Diese Version beherrscht alle Funktionen des Originals, printed jedoch alle Texte durchgestrichen aufs Papier.)

Funktionen im einzelnen

- Tabulatorensprünge/-definitionen
- Hilfsbildschirme
- Einfügemodus
- 2 Zeichen aufeinanderschreiben
- Cursor an Textanfang/-ende oder Bildausschnittanfang/-ende setzen.
- Cursor um ein Wort verschieben
- Zeile/ Seite einfügen
- Cursorposition angeben
- Ganzes Wort löschen
- Zeilenrest löschen
- Cursor um einen Punkt höher oder tiefer setzen
- Leerzeichenbreite ändern
- Zeilenabstand variieren
- Zeile punktgenau positionieren
- Hoch- und Tiefstellen
- Fettdruck
- Makrobefehle definieren
- Zeichensätze definieren/ wählen
- Textblöcke definieren, löschen, kopieren, verschieben, schreiben, lesen, Schriftart wechseln
- Linien über Bildschirm ziehen
- Grafikzeichen editieren
- NLQ-simulieren

Die meisten Befehle sind über Funktionstasten zu erreichen. Eine kurze Befehlsübersicht ist im Lieferumfang enthalten. Die Kurzübersicht zeigt ebenfalls alle 10 bereits definierten und mitgelieferten Zeichensätze, um diese Zeichen per ASCII- oder DIN-Tastatur schneller zu finden. Im Zeicheneditiermodus stehen nochmals komfortable Befehle zur Verfügung.

Computerbenutzer, die bereits andere Textverarbeitungsprogramme kennen, sind nach wenigen Stunden in der Lage, alle Funktionen ohne Hilfsbildschirm zu nutzen. Sind keine Spezialtexte zu verfassen, verringert sich der Lernzeitaufwand um 50 bis 70 Prozent. Anfänger haben mit WI-TEX keine Probleme.

Fazit: Leistungsfähig und günstig zugleich, eignet sich WI-TEX sowohl zur Bearbeitung wissenschaftlicher Texte als auch für private Anwendungen. Im Preis-Leistungs-Verhältnis liegt WI-TEX an der Spitze der angebotenen Textverarbeitungssoftware.

M. Wenzel

Positiv: deutsches Handbuch, gutes Preis/Leistungsverhältnis, Zeichensätze frei definierbar, WYSIWYG-Darstellung, Zeile punktgenau positionierbar

Negativ: nichts



Wenig Menügenerator für 'nen Haufen Geld

Programm: Start&Run, **System:** MS-DOS, mindestens 128 K, möglichst Festplatte, **Preis:** 198 DM, **Hersteller/Muster von:** DVC-DatenverarbeitungsContor GmbH, Strothmannsweg 33, 4500 Osnabrück

Low-Cost-Software erobert den MS-DOS-Markt. Gute Programme sind mittlerweile schon für 50 Mark zu haben. Public-Domain-Programme, von denen es einige mit ihren kommerziell ausgelegten Brüdern ohne weiteres aufnehmen können, kosten mit 5 bis 15 Mark je Diskette noch weniger. Wie ein Faustschlag ins Gesicht muß da **START&RUN** treffen. Mit einem Preis von 198 DM für ein reines Hilfsprogramm schon reichlich teuer, bietet es weniger als beispielsweise MASTERS MEMORY (Verkaufspreis: 99 DM). Zu diesem Kritikpunkt kommt die schlechte Aufmachung: Das kurze, wenig informative Handbuch wurde mittels eines einfachen Matrixdruckers ausgedruckt und dann von einem mittelmäßigen Kopierer vervielfältigt. Das Ergebnis dieser Textvergewaltigung ist kaum lesbar.

Zum Glück ist das entsprechende Textfile im Lieferumfang auf der Programmdiskette enthalten. Fehlt nur noch ein Drucker, um eine leserliche, wenn auch weiterhin dürftige Anleitung zu besitzen. Doch damit nicht genug: Gleich nach Inbetriebnahme stellt sich die Frage, welchen Sinn das Hilfsprogramm denn hat. In der Werbung des Vertriebes stellt sich START&RUN, kurz SR, als eine „komfortable Benutzeroberfläche für den PC-Anwender" (Zitat Ende) dar. Im Klartext bedeutet dies: Aus SR heraus kann man Programme auf der Festplatte und MS-DOS-Befehle aufrufen. Allerdings sind diese Programme und Funktionen vorher zu definieren. Möchte man beispielsweise das Spiel CARRACE im Unterverzeichnis SPIELE über SR aufrufen, so ist vorher einzugeben: 1) Bezeichnung des Textes, der im Menü sichtbar werden soll, hier „Autorennen". 2) Danach ist anzugeben, wie SR darauf zugreifen kann. In diesem Fall also CD SPIELE (CD für Change Directory=umschalten in das Unterverzeichnis SPIELE) und CARRACE als das zu startende Programm. Erst nach dieser Definition ist der Zugriff auf das Spiel möglich. Um die oben aufgeführten Eingaben durchführen zu können, sind jedoch MS-DOS-Kenntnisse notwendig. Dieser Umstand ist der größte Nachteil an SR: Entweder man möchte mit dem Betriebssystem MS-DOS nichts zu tun haben und geht daher Umwege über Hilfsprogramme, oder man kennt sich in MS-DOS aus und verzichtet auf zeitraubenden Firlefanz wie SR. (Da SR andauernd von Platte nachladen muß, geht einem die Warterei sehr schnell auf die Nerven). Zusätzliche Funktionen wie Notizblock, DOS-Utilities wie Kopieren innerhalb einer Festplatte zwischen verschiedenen Unterverzeichnissen stellen andere Utilities wie beispielsweise SIDEKICK oder PC-TOOLS zum gleichen Preis bei höherer Leistung zur Verfügung. In der Werbung des SR-Anbieters ist auch von einem Paßwortschutz die Rede. Mittels ESC-Taste oder simplen CTRL-C während dem Booten ist dieser „Schutz" jedoch durchbrochen, was diese Option stark in Frage stellt.
Insgesamt gesehen ist SR von der Idee her für die Anwender gut, die einen Bekannten haben, der die Installationen und Neuanpassungen (wenn weitere Programme auf die Platte kommen) vornimmt. Der Preis ist für die gebotene Leistung und den Liefgerumfang zu hoch. Ein ähnliches Programm bietet zudem die Firma MIDAT in Hügelsheim zum Verkaufspreis von 78 DM für Endnutzer und 298 DM für Händler (mit dem Recht, Kopien an Kunden zu Zwecken der Werbung zu verschenken) an. Im Vergleich zu anderen Utilities hat START&RUN kaum eine Chance zu bestehen. *Manfred Wenzel*

Positiv: ---
Negativ: (Maximal 5 Minuszeichen), zu hoher Preis, Handbuch miserabel kopiert, Werbung irreführend, MS-DOS-Kentnisse erforderlich.

Datenbanksysteme kinderleicht erstellen

Programm: TIP TOP, **System:** IBM und Kompatible, **Preis:** 490 DM, **Hersteller/Muster von:** Famos-Rheine, Elter Str. 88a, 4440 Rheine/Westfalen.

Programmierer erhalten mit dem **TIP TOP**-Programmgenerator ein leistungsfähiges Werkzeug. Datenbanken in Turbo-Pascal-Quellcode zu erstellen, wird selbst für Computerlaien zum Kinderspiel.
Verwaltungsprogramme für MS-DOS-Computer gibt es viele. Die meisten davon versuchen, einen möglichst großen Kundenkreis anzusprechen. Dadurch decken sie selten alle Wünsche des Anwenders ab. Individuell programmierte Software hingegen geht zwar direkt auf Bedürfnisse des Anwenders ein, ist jedoch um ein vielfaches teurer als branchenübliche Programme. Aus diesem Dilemma führt **FAMOS Computer** mit seinem Produkt TIP TOP, in dem es die Vorteile individueller und massen-verkaufsorienter Software vereinigt:
Zum einen programmieren Anwender mit dem FAMOSen Softwareprodukt eigenhändig ihr Verwaltungssystem, wodurch Wünsche und Programmideen innerhalb kürzester Zeit ohne die immensen Kosten eines Profi-Programmierers verwirklicht sind. Zum anderen ist das System durch sein hohes Maß an Flexibilität für verschiedene Verwaltungsaufgaben und Nutzergruppen interessant und der Kaufpreis mit DM 490,-- daher entsprechend niedrig.

Wie einfach ist TIP TOP ?

Turbo - Pascal - Programmierer arbeiten bereits nach wenigen Minuten ohne Hilfe des umfangreichen Handbuches mit TIP TOP. Um beispielsweise eine Buch- oder Plattenverwaltung zu erstellen, benötigen Computerbewanderte inklusive Eingewöhnung an TIP TOP, keine 30 Minuten! Laien erfüllen diese Aufgabe in einer Zeit zwischen 40 Minuten und 3 Stunden. Und bereits nach einem solchen Programm können sie sich erfolgreich an umfangreichere Verwaltungsaufgaben wagen. Die Bedienung ist denkbar einfach: Nachdem Name und Untertitel des zu erstellenden Programmes eingegeben sind, gelangen TIP TOP-Anwender ins Programmiermenü. Die Steuerung des Cursors gleicht der Steuerung in Textverarbeitungen. Auf dem ganzen Bildschirm kann der Anwender Eingabetexte und Eingabefelder definieren. Je nach Art der zu erwartenden Eingabe und maximalen Eingabelänge gibt der TIP TOP Programmierer Platzhalter an.
Beispiel:
Name: ?????????????
Vorname: ***************
Aus dieser Eingabe, die beliebig am Bildschirm positionierbar ist, erstellt TIP TOP eine Turbo-Pascal-Routine, die nach dem Namen und Vornamen des Bedieners fragt. Der Name darf im obigen Beispiel maximal 14 Zeichen, der Vorname maximal 10 Zeichen lang sein. Die unterschiedlichen Platzhalter („?" und „***") entsprechen verschiedenen Funktionen. Nach Eingaben der ???-Felder kann gesucht werden, während ***-Felder reine Textfelder sind.

Weitere Vorteile von TIP TOP

Speziell Turbo-Pascal-Programmierer nutzen TIP TOP nicht nur zur Erstellung von Verwaltungsprogrammen sondern zusätzlich als Maskengenerator. Der von TIP TOP erzeugte Pascal Code ist von vornherein auf diesen Zusatzverwendungszweck vorbereitet, so daß (beim Heraustrennen der erstellten Masken aus dem Verwaltungsprogramm wenig Zeit in Anspruch genommen wird. Auch im Verwaltungsprogramm selbst lassen sich ohne Probleme Änderungen durchfahren. Vorteilhaft gegenüber dBase beispielsweise ist: TIP TOP-Verwaltungsprogramme arbeiten, sind sie einmal kompiliert, selbständig ohne TIP TOP. Allerdings wird DataBase, ein Turbo Pascal-Utility, benötigt. Bei dBase-Programmen ist entweder ein teurer Compiler oder das gesamte dBase-Programm zu erwerben, um die lauffähige Programmversion weitergeben zu können.

Ausführlich und genau: TIP TOP-Handbuch

Für Computerprofis und Computerlaien wurde TIP TOP entwickelt. Sowohl das Programm als auch das Handbuch sind entsprechend ausführlich verfaßt. Anfänger, die weder Turbo Pascal noch MS-DOS beherrschen, finden alle notwendigen Schritte beschrieben, um ihre Verwaltungsprogramme zu erstellen. Damit Profis ebenfalls auf ihre Kosten kommen, sind in den Anhängen des Handbuches programminterne Informationen fachlich knapp beschrieben zu finden. Am Ende des Handbuches sind auf 5 Seiten in Form eines Lexikons Computerbegriffe näher erläutert.

Flexibel und einfach TIP TOP

Computernutzern ist der Kauf einer TIP TOP-Version dann anzuraten, wenn mehr als eine Verwaltungsaufgabe zu lesen ist. Gerade im kommerziellen Bereich sind die Mengen an zu verarbeitenden Daten riesig und damit die vielseitigen Möglichkeiten des FAMOS-Programmes wirkungsvoll einzusetzen. Durch seinen Kaufpreis ist TIP TOP auf alle Fälle im Bereich Datenverwaltung eine günstige Alternative beispielsweise zu branchenneutralen und nur unwesentlich günstigeren Adreßverwaltungsprogrammen.

M. Wenzel

Positiv: deutsches Handbuch, einfache Bedienung, sehr flexibel.

Negativ: Turbo Pascal und DataBase werden zusätzlich benötigt.

Videofilm-Verwaltung

Programm: Video-Archiv, **System:** C64, **Preis:** 14.99 DM, **Hersteller:** Karlheinz Herpel, Marienburgerstr. 20, 5628 Heiligenhaus, **Muster von:** siehe Hersteller.

Fast jeder Computerbesitzer besitzt auch einen Videorecorder und entsprechende Videokassetten. Natürlich gibt es hier das gleiche Problem wie man es von den Disketten her kennt: Die Videokassetten stapeln sich im Schrank und keiner weiß, wo sich was befindet. Selbstverständlich widerspricht es der Natur des Computerfreaks, ein Büchlein zu führen, denn wozu hat man denn seinen Computer.
Diesen Gedanken hat sicherlich auch **K. Herpel** gedacht, als er das Programm **VIDEO-ARCHIV** entwickelte. Dieses Programm wird zum Preis von 14,99 DM für den C64 bzw. C128 mit Floppy 1541 angeboten. Datasette wird leider nicht unterstützt, was den Einsatzbereich einschränkt. Das Programm wurde in BASIC geschrieben und anschließend mit einem BASIC-Compiler kompiliert. Auf der Programmdiskette befindet sich sowohl die BASIC-Version als auch die kompilierte Version des Programmes. Dies hat den Vorteil, daß der erfahrenere Anwender das Programm an die individuellen Bedürfnisse anpassen kann. So läßt sich die begrenzte Datensatzanzahl im BASIC-Programm von 400 auf 800 heraufsetzen. 800 Datensätze dürften im allgemeinen ausreichen, denn wer hat schon mehr als 100 Videokassetten. Das Programm arbeitet vollkommen menügesteuert und unterstützt neben dem Diskettenlaufwerk auch einen Standard-Drucker. Neben dem Film-Titel wird die Art, die Archiv-Nummer, die Laufzeit, das Format (LONG/STANDARD) und der jeweilige Zählwerkstand mit abgespeichert. Die Eingabe ist trotz BASIC-Programm sehr sicher und wird durch eine vorgegebene Bildschirmmaske unterstützt. Leider läßt sich als Archiv-Nummer nur eine Zahl eintragen, wer also seine Filme bereits mit einer Buchstabenkennung versehen hat, muß diese neu numerieren. Ansonsten zeigte sich das Programm recht sicher und zuverlässig. Daten können schnell und einfach sortiert oder unsortiert auf dem Bildschirm bzw. Drucker ausgegeben werden. Natürlich lassen sich Datensätze auch nachträglich editieren, was jedoch selten der Fall sein dürfte. Auch das Listen eines bestimmten Kriteriums wie Filmtitel oder Art läßt sich ohne Probleme bewerkstelligen. Die wichtigste Funktion dürfte allerdings das SUCHEN sein. VIDEO-ARCHIV erlaubt, wahlweise nach Name, Nummer oder Archiv zu suchen. Leider läßt sich diese Funktion nur aus einem Untermenü aufrufen, was unnötige Zeit kostet. Diese Funktion hätte man nach meiner Meinung unbedingt in das Hauptmenü integrieren sollen, da man sie wohl am meisten benötigt.
Fazit: VIDEO-ARCHIV bietet ein sehr gutes Preis/Leistungsverhältnis und dürfte in der Praxis die gestellten Anforderungen durchaus erfüllen.

fB

Positiv:
gutes Preis/Leistungsverhältnis, einfache Bedienung durch Menüs. Funktionen zum Suchen und Sortieren vorhanden. Hardcopy eingebaut
Negativ:
begrenzte Datensatzanzahl (400 bzw. 800 Datensätze). Archivnummer muß eine Zahl sein. Datasette wird nicht unterstützt. Nur Kleinbuchstaben erlaubt

Ein neuer Stern glänzt am Himmel!



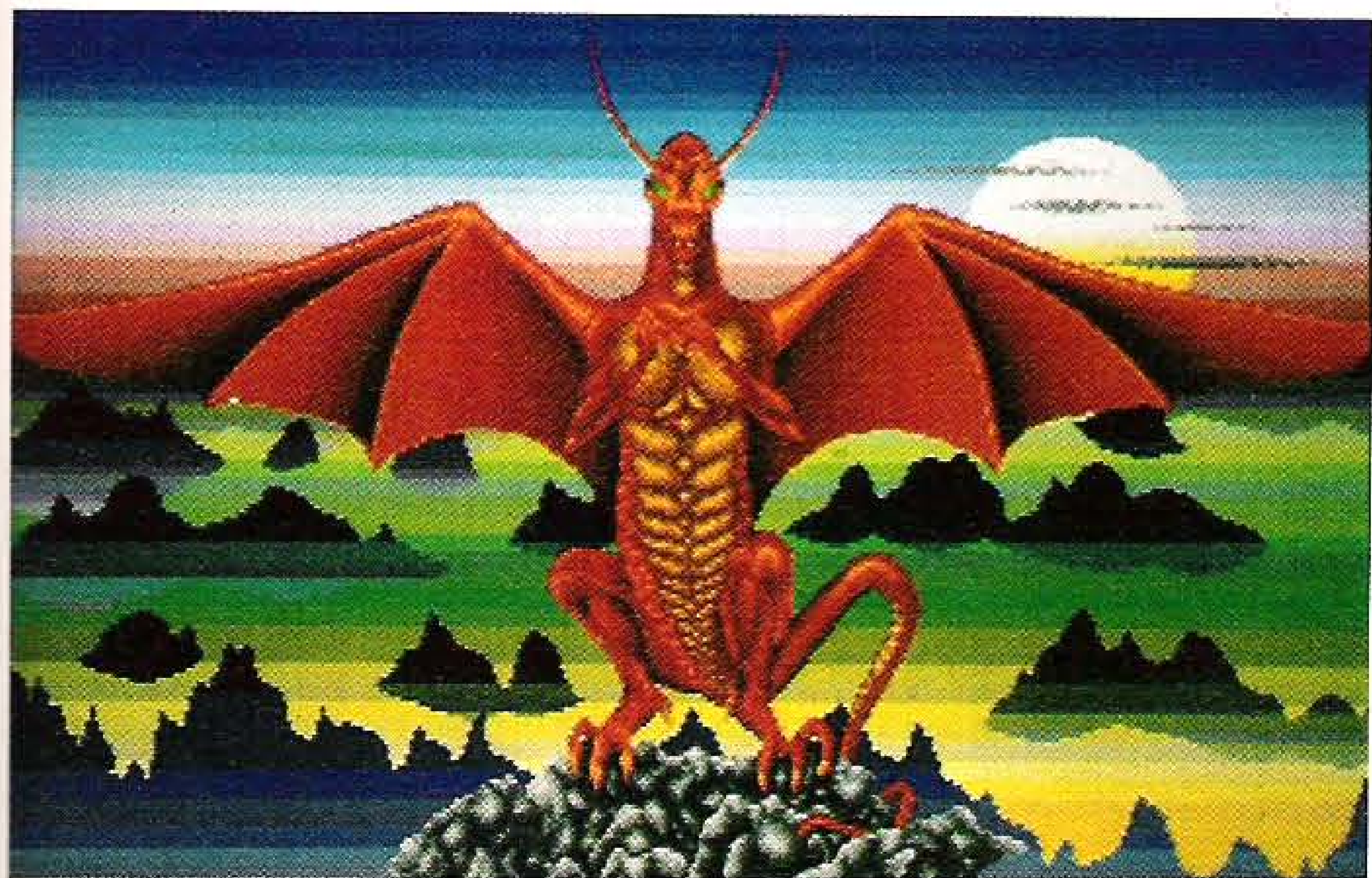
Es gab ja Zeiten, da schossen die Softwarefirmen nur gerade so aus dem Boden, doch so, wie sie dann aufkamen, gingen sie meist auch wieder unter, denn die meisten wollten nur 'ne schnelle Mark verdienen. Aus Produkten, die sehr früh mit großem Aufwand angekündigt wurden, kam dann sehr oft nichts Gescheites raus. Natürlich sind da nicht nur die Firmen allein schuld gewesen. Der große programmtechnische Aufwand hat sich ja gar nicht immer gelohnt, da die Raubkopierer die Games sowieso eher hatten als sie verkauft wurden. Nun hat sich die Lage allerdings geändert, und die meisten Firmen achten heutzutage mehr auf Qualität, denn auf Quantität. Es ist ja logisch, daß hier und da immer mal 'n schwarzes Schaf zu finden ist, aber das wißt Ihr natürlich genauso gut wie ich. Seit kurzer Zeit existiert nun eine neue deutsche Softwarefirma mit dem Namen „THALION SOFTWARE GMBH", deren Geschäftsführer Holger Floettmann ist. Dieser war ja ursprünglich Grafiker bei der Düsseldorfer Company „RAINBOW ARTS". Er hat diese aber aus mehr oder weniger persönlichen Gründen verlassen, um mit seiner eigenen Firma das Glück zu versuchen. Besagter Holger Floettmann war nun mit ein paar Programmierern bei uns in der Redaktion, um seine neuen Produkte etc. vorzuführen. Was von den Games zu halten ist, werde ich euch im folgenden Text berichten.


Dies ist der Kern der Thalion-Crew

THALION hat ca. 15 Mitarbeiter, von denen die meisten fest angestellt sind. Sie „wollen im Jahre 1989 ganz groß raus kommen". Nachdem ich die Spiele gesehen und gespielt habe, könnte ich es mir gut vorstellen, daß die Jungs den Durchbruch packen. Fangen wir doch einfach mal mit **DRAGONFLIGHT** an: Dragonflight ist ein komplexes Rollenspiel mit fantastischen Grafiken und Super-Sound, welcher von Jochen Hippel komponiert und programmiert wurde. Das Spiel besteht aus drei Teilen.
Die Stadt: In dieser läuft es ähnlich wie beim Game *Phantasie*. Die Dungeons: Diese sehen verdammt stark nach *Dungeon Master* aus, obwohl es Dungeon Master noch gar nicht gab, als mit Dragonflight begonnen wurde. Die Landkarte: Diese kann man mit der von *Ultima* vergleichen. Diese ist jedoch in grafischer Hinsicht um einiges verbessert worden. Viel mehr kann ich Euch über dieses Game noch nicht sagen, da die Logik noch nicht komplett fertig war.

Kommen wir zu **CHAMBERS OF SHAOLIN**, das übrigens von Marc Rosocha, der ja schon die ST-Version von *The Last Ninja* umgesetzt hat, programmiert wird. Es ist wieder ein Karate-Spiel, doch mit Adventure-Touch und Acht-Wege-Scrolling. Einen Teil der Grafiken und das Scrolling durfte ich schon begutachten, und ich kann Euch sagen, es hat mich vollauf überzeugt.


Hier seht Ihr die ersten Grafiken von . . .


. . . Dragonflight. Fotos (2): Atari ST

WARP ist ein actiongeladenes Ballerspiel, bei dem man auch die grauen Zellen „bemühen" muß. Es enthält vierstimmigen Digisound, ein 512-Farben-Titelbild und 16(!)-Wege-Scrolling. Desweiteren wird gerade noch an zwei „Jump and Run"-Spielen gearbeitet, mit den Namen **LEAVIN' TERAMIS** und **SEVEN GATES OF JAMBALA.** Über diese kann ich Euch leider noch nicht allzuviel erzählen, da sie in einem noch nicht vorführbaren Zustand sind. Die Erscheinungstermine dieser Games sind wie folgt: Warp – Januar '89, Dragonflight – voraussichtlich März '89. Chambers of Shaolin, Leavin' Teramis und Seven Gates of Jambala werden wahrscheinlich Mitte 1989 auf den Markt kommen. Alle Spiele werden auf dem Atari ST entwickelt, „da dieser am einfachsten zu programmieren ist und am wenigsten abstürzt" (Originalton – Erik Simon, von THALION).
Außerdem lassen sich die Games so einfacher auf die anderen Rechner umsetzen. Alle THALION-Produkte werden für folgende Rechner fast gleichzeitig erscheinen: C-64, Atari ST, Amiga, PC. Der Sound wird immer von Jochen Hippel stammen, den ich als einen der besten 16-Bit-Soundprogrammierer bezeichnen möchte (er scheint mir der Einzige zu sein, der in der Lage ist, vierstimmigen, rauschfreien Digisound auf dem Atari ST zu programmieren).
Die Umsetzungen für die anderen Rechner werden immer an den jeweiligen technischen Standard angepaßt, sie werden nicht nur einfach konvertiert, wie es bei manchen Firmen schon „mal vorgekommen" ist. Desweiteren werden alle Spiele in deutscher Sprache, auch auf dem Bildschirm, erscheinen. Vertrieben werden die Thalion-Games von der Rietberger Company „ARIOLASOFT".

Ein ganz besonderer Leckerbissen wird im Herbst 1989, ein Spiel für den Atari ST, erscheinen, das ein „FULLSCREEN-SCROLLING" enthält. D.h. der ganze Bilschirm samt dem Rahmen wird ruckelfrei und in 16 Farben gescrollt. Genaueres war nicht in Erfahrung zu bringen. Preislich liegen die 16-Bit-Produkte bei ca. 60 DM, und die Achtbitter sind mit ca. 30-40 DM dabei. Das Wichtigste, so Holger Floettmann, sind technische Ausführung sowie das Gameplay. Ich muß sagen, daß die Programme der Firma THALION mich soweit überzeugt haben! Da kann man nur hoffen, daß alles so rüberkommt, wie man es sich bei den Güterslohern Boys & Girls vorstellt!

TORSTEN OPPERMANN

Liebe Bazar-Freunde,

alle hier abgebildeten „einarmige Banditen", sind mechanisch betriebene Slot-Maschinen in hochwertiger Metall- und Kunststoffverarbeitung. Alle Maschinen können mit und ohne Münzen betrieben werden. Bei Gewinn erfolgt ein Klingelzeichen. (Lieferung innerhalb 10 Tagen!)



Casino Crown
ohne Licht.
Abmessung:
42 x 31 x 25 cm
Artikel-Nr. 289-2
Nur
DM 289,-



Casino Challenge
Abmessung:
19 x 17 x 14 cm
Artikel-Nr. 289-5
Nur
DM 69,90

ASM-Bazar LAS VEGAS



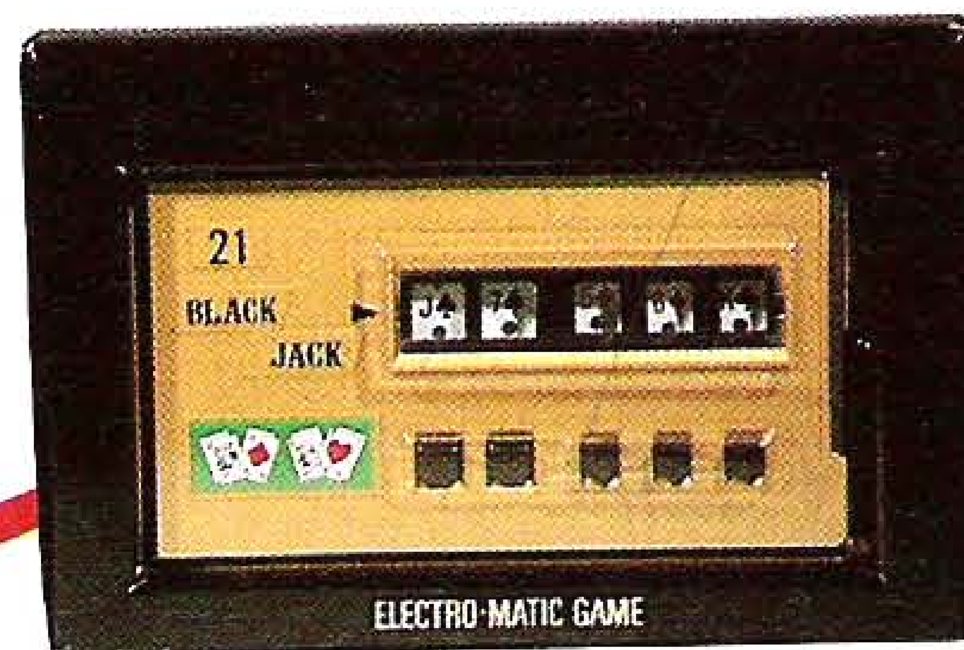
Casino Crown
mit Licht.
Abmessung:
46 x 31 x 25 cm
Artikel-Nr. 289-1
Nur
DM 320,-



Casino Seven
Abmessung:
33 x 23 x 19 cm
Artikel-Nr. 289-3
Nur
DM 259,-



Golden Jackpot
Abmessung:
29 x 19 x 17 cm
Artikel-Nr.
289-4
Nur
DM 169,-



Taschen - Black Jack
klein und handlich.
Batteriebetrieben. Abmessung: 8 x 12 x 2.5 cm
Artikel-Nr. 289-33
Nur
DM 44,90



Mini-Slot
Batteriebetrieben.
Abmessung:
10 x 7 x 2.5 cm
Artikel-Nr. 289-11
Nur
DM 39,50



Mini-Poker
Batteriebetrieben. Abmessung: 7.5 x 12 x 2,5 cm
Artikel-Nr. 289-22
Nur
DM 44,90

ASM-Bazar



Original Spielhallenautomaten

Maße: ca 85 x 60
Die am meisten verkauften Geldspielautomaten Europas sind ab sofort für den privaten Spielspaß lieferbar.
Nur
DM 299,-

Spielgerät

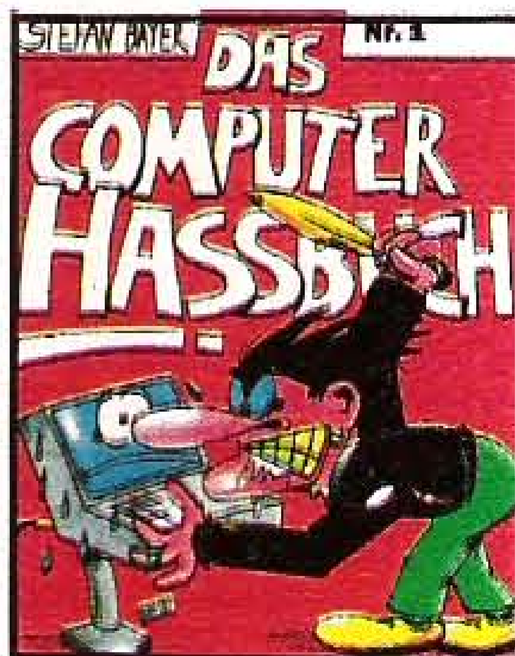
Eine spritzige Spielidee für viel Spielspaß unter Freunden und Bekannten.
Nur
DM 15,-





ASM-Shirt

100% Baumwolle.
Prima Qualität. **Farbe:** Weiß
Bitte die Größe angeben:
S, M, L, XL
Nur
DM 19,90



Computer-Haßbuch

Jetzt gibt's den Dauerbrenner wesentlich billiger.

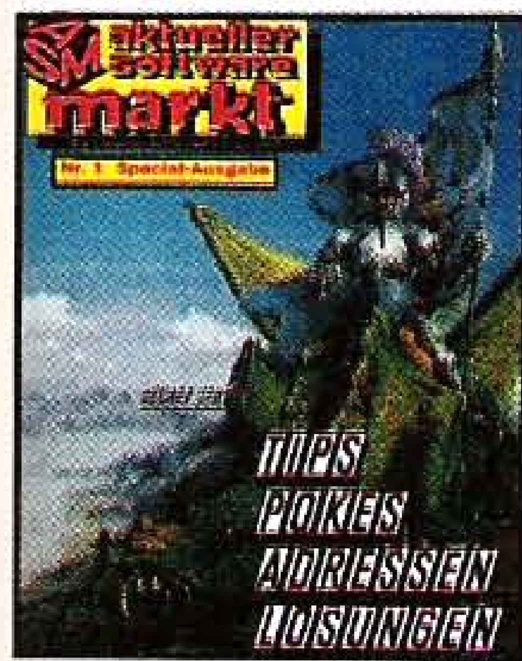
Nur
DM 5,-

Sammelordner



zum archivieren der heißbegehrten ASM-Zeitschriften. In diesen Ordner passen alle 10 Ausgaben eines Jahres. Material aus fester PVC-Folie. Einfache Handhabung.
Farbe: Gelb

Nur
DM 15,-



Secret-Service Taschenheft

aus ASM-Sonderheft Ausgabe Nr. 1. Jedoch ohne Poster.

Nur
DM 5,-

Microwelle

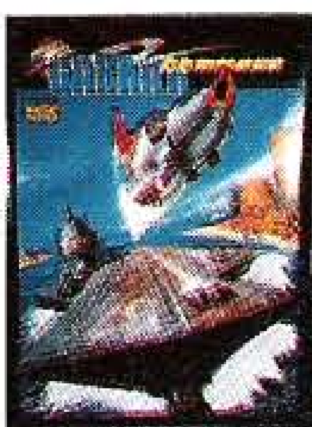
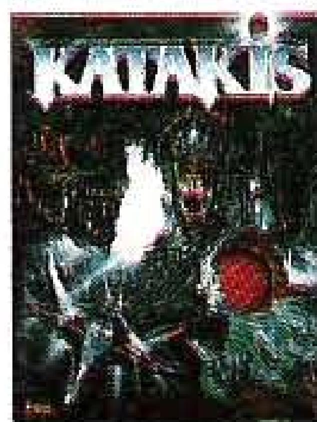


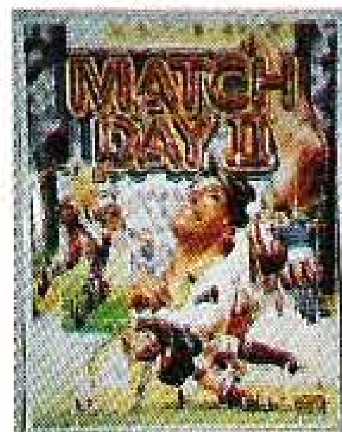
Die besten Spiele aus der Microwelle.

„Captain Stark -"
Commodore 64
Bestell-Nr. C-1288

„Imperium - der Auftrag"
Commodore 64
Bestell-Nr. C-1188, Incl. Beschreibung!

Prima Spielprogramme zu günstigen Preisen.
Achtung: Nicht im Handel erhältlich!
Pro Spiel: Nur **DM 25,-**





Postermappe

5 verschiedene Motive, Maße ca. 42 x 55 cm, incl. 1 Megaposter (Afterburner) ca. 84 x 110 cm. Nur**DM 15,-**

Bestellungen bitte an: Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Versand-Service, Postfach 870, 3440 Eschwege.
Zahlungsweise: Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Als Nachnahme zzgl. Nachnahmegebühr. Nachnahme ins Ausland nicht möglich.

Impressum

Herausgeber
Axel Gredé (verantw.)

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K.)

Redaktion
Bernd Zimmermann (bez), Martina Strack (str), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (os), Michael Suck (msu), Volker Lohrengel (vl), Torsten Opperman (to), Mathias Siegk (mats)

Redaktion »secret service«
Ulrich Mühl (uli), Torsten Blum (tob)

Freie Mitarbeiter
Peter Braun (pb), Robert Fripp (fripp), Rudi Soltar (rs), Moritz Thiemann-Zahn (motz), Uwe Winkelkötter (uwe)

Gestaltung
M.B.M. New Pardon, Eschwege

Comics
Stefan Bayer

Titel
Mark Bromley

Fotos
Frank Brall, Fred G. Hußmann, Uwe Siebert

ASM London
Davencross Ltd., Mulliner House, Flanders Road, London W4 1NN, England

Anzeigenleitung
Hartmut Wendt, Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 3 ab 1.5.88

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH, 3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

Druck u. Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 3500 Kassel,

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

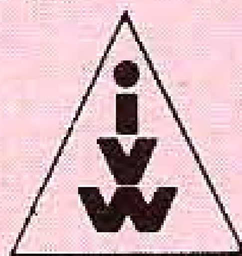
Abonnement
Jahresabonnementpreis (10 Ausgaben) DM 59,50
Ausland DM 73,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Ursula Westphal, Tel.: 05651/30011

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax 0 56 51 / 3 00 14
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

Manuskripte
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)



ISSN 0933-1867

Die gesammelten Werke – ASM 1/89

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
4x4 Off Road Racing	01/89	58	Sport
Aidon	01/89	42	Blickpunkt
Albedo	01/89	43	Action
*Armalyte	01/89	14	Action
Aztec Adventure	01/89	70	Action
Bard's Tale III – Teil IV	01/89	90	Kopfnuß
Bombuzal	01/89	42	Action
By fair Means or foul	01/89	57	Sport
C-Breeze	01/89	120	Anwender
Castlevania	01/89	73	Action
Crash & Burn	01/89	15	Action
Double Dragon	01/89	24	Action
Echelon	01/89	27	Action
Effekten-Markt	01/89	64	Strategie
*Fish	01/89	84	Adventure
Four Soccer Simulators	01/89	57	Sport
Gradius	01/89	72	Action
Graffiti Man	01/89	23	Action

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Hellfire Attack	01/89	32	Action
Ingrid's back	01/89	88	Adventure
Kayden Garth	01/89	88	Blickpunkt
*Lancelot	01/89	87	Adventure
*Leben und sterben lassen	01/89	36	Action
MakroDat & MakroText	01/89	122	Anwender
Microprose Soccer	01/89	56	Sport
Mission Malta	01/89	85	Adventure
Modem Wars	01/89	62	Strategie
NATO Assault Course	01/89	35	Action
No Excuses	01/89	37	Action
Operation Wolf	01/89	10	Action
Paradroid	01/89	104	Oldie
Power Pyramids	01/89	43	Action
*Prospector	01/89	60	Strategie
*Puffy's Saga	01/89	16	Action
*Purple Saturn Day	01/89	8	Action

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Quasar	01/89	24	Action
Rambo III	01/89	10	Action
Return of the Jedi	01/89	50	Action
*Rocket Ranger	01/89	66	Strategie
*Roy of the Rovers	01/89	86	Adventure
*Savage	01/89	18	Action
Scorpio	01/89	28	Action
Slayer	01/89	28	Action
Tank Command	01/89	26	Action
The Kristal	01/89	44	Blickpunkt
*The Pioneer Plague	01/89	12	Action
The Survivor	01/89	118	Microw.
Thunder Blade	01/89	71	Action
Top Gun	01/89	72	Action
Universe II	01/89	61	Strategie
Veteran	01/89	13	Action
Vulcan	01/89	63	Strategie
X-Copy	01/89	124	Anwender

Die Gewinner aus ASM 12/88

Und hier wieder die Glücklichen, die bei den ASM-Wettbewerben die Nase vorn hatten.

Fangen wir gleich mit der Super-Competition von **Ariola** an. Die von uns gestellten Fragen hierbei waren wohl etwas schwierig, denn viele, viele Einsendungen enthielten leider die falschen Antworten. Trotzdem konnten aber auch zahlreiche Leser alle Fragen richtig beantworten. Und los geht's:
Den ersten Preis, einen **Traumflug mit der Concorde**, gewann Arnold Grassl aus 8055 Graz in Österreich. Wir gratulieren!
Die **Pilotenjacken** mit dazugehörigem Fliegeroverall gingen an:
Detlef Gust, 2943 Esens; Uwe Lepski, 8581 Emtmannsberg; Uwe Kanga, 3500 Kassel.
Messingmodelle der Tomcat gewannen: Mario Ackermann, 8003 Zürich; B. Böhm, 6940 Weinheim; Marco Düwelhenke, 3003 Ronnenberg 1; Ulrich Heerd, 6301 Heuchelheim; Marlin Heinrich, 1070 Wien; Michael Koerdt, 4777 Welver; Henning Mattschoß, 6149 Rimbach/Odenwald; Niels Scharfenberg, 2164 Oedendorf; Michael Schneider, 6404 Neuhof; Rainer Stelljes, 2190 Cuxhaven 1; Thomas Weiß, 8345 Bad Birnbach.
Über die **Top-Gun-Videos** schließlich dürfen sich freuen:
Thomas Böhlke, 5353 Mechernich; R. Brochmann, 1110 Wien; Pascal da Rocha, 3352 Einbeck; Patrik Edelstein, 1000 Berlin 37; Kai Kirgis, 5000 Köln 50; Ingo Martens, 2879 Ganderkesee 1; Andre Schmidt, 2240 Heide; Thomas Tews, 5810 Witten; Alexander Vath, 7815 Kirchzarten; Heiko Vogel, 8582 Bad Berneck.

Auch bei **CSJ** gab's massig abzusahnen. Die **Turbo Tapes** für den C-16 holten sich:
Sandra Bartholmai, 2800 Bremen; Martina Berger, 5200 Siegburg; Rudi Bogner, 1170 Wien; Holger Brahm, 3550 Marburg/Lahn; Swantje Dietrich, 4432 Gronau; Sascha Franke, 3400 Göttingen; Harald Jung, 8500 Nürnberg; Dirk Kaiser, 5600 Wuppertal; Michael Kampe, 6200 Wiesbaden; Bernd Knoll, 5000 Köln 40; Michael Lange, 7800 Freiburg; Manuel Leyfeld, 3064 Heeßen/Bad Eilsen; Björn Meister, 5014 Kerpen; Olaf Schäfer, 3060 Stadthagen; Walter Schmidt, 5400 Koblenz; Achim Schubert, 3100 Celle; Ingo Siebert, 8806 Baech; Stefan Siegmann, 6300 Gießen; Oliver Strehl, 2000 Hamburg 76; Andres Zimmer, 3000 Hannover.
Wu Lung auf dem C-64 werden spielen: Manfred Bernd Bönisch, 3540 Korbach; Dirk Bruck, 6575 Bundenbach; Adam Götze, 6530 Bingen a. Rhein 1; S. Hartwig, 2000 Hamburg 54; Ralf Henne, 2858 Geestenseth; Peter Hensen, 4630 Bochum 1; Andreas Hoffmann, 5300 Bonn 3; Ralf Hohmann, 4047 Dormagen 11; Frank Holler, 5628 Heiligenhaus; Stefan Hüls, 4290 Bocholt; Markus Jubt, 8870 Günsburg; Helmut Kempf, 8507 Wiesau; Ralf Krämer, 4700 Hamm 1; Niclas Nowak, 2000 Hamburg 53; Friedhelm Röthlin, 4670 Lünen; Boris Schmidt, 5550 Bernkastell-Kues; Eckard Schulz, 2437 Schönwalde; Rainer Stoll, 4300 Essen 1; Markus Wasserberg, 2223 Meldorf; M. Zeiss, 5000 Köln 80; Marc Zeiss, 5000 Köln 80.
Die **Amiga Tools** gehen an:
Peter Bican, 8720 Schweinfurt; Jens Breuer, 5000 Köln 41; Martin Frenzel, 3012 Langenhagen; Monika Funk, 8312 Dingolfing; Thomas Graf, 4952 Porta-Westfalica; Bernhard Groß, 4300 Essen; Reinhold Grün, 8771 Esselbach; Andreas Heimy, 1000 Berlin 28; Stefan Katz, 7500 Karlsruhe 21; Thomas Kirsch, 6680 Neunkirchen/Saar; Peter Kusajda, 2850 Bremerhaven; Henning Meier-Geinitz, 6110 Dieburg; H. Meier-Geinitz, 6110 Dieburg; Matthias Schalk, 3008 Garbsen 9; Volker Schapheer, 2105 Seevetal 3; Ren Schätzl, 6534 Roth; Stefan Schewe, 5800 Hagen 7; Tom Schneider, 4153 Reinach Bl.; Klaus Schnidt, 8300 Landshut; Frank Schumacher, 5030 Hürth; Ingo Willhelm, 1000 Berlin 28; Philipp Zeitz, 4000 Düsseldorf 11.

Der **Softwareversand Gebauer** hatte einen Watchman springen lassen. Andreas Fink aus 8312 Dingolfing guckt jetzt in die Röhre – viel Spaß!

Bei **Litti's Hot-Shot** von **Gremlin** gab's unter anderem drei original FC-Köln-Fußbälle zu gewinnen. Sie gingen an: Michael Baumgarten, 8301 Langquaid; Sascha Ewert, 4300 Essen 12; Marco Rahn, 2251 Ostenfeld
Litti's Hot-Shot für den C-64 bekommen:
Karl Alexander, 7513 Stutensee 4; Meike Brand, 3300 Braunschweig; Thorsten Engels, 5960 Olpe; R. Liebscher, 5090 Leverkusen 1; Erich Mutter, 7709 Hilzingen 5; Gunther Reichel, 8670 Hof/Saale; Ingo Schildmann, 4800 Bielefeld 1; Sascha Schwarzmann, 5481 Höhringer/Ahr; Falko Wanke, 6419 Eiterfeld 1.
Autogrammkarten mit der Unterschrift von Pierre Littbarski gewannen:
Frank Berlin, 4100 Duisburg-Rheinhausen 14; Patrick Friedrich, 3180 Wolfsburg 21; Markus Gehling, 4280 Borken 3; Gunnar Kaufmann, 2390 Flensburg; Stefan Paul, 6500 Mainz 1; Michael Schirmag, 8390 Passau; Michael Schlund, 8729 Zeil; Kay Schnelle, 4690 Herne 2; Richard Stahnke, 4054 Nettetal 1; Stefan Stein, 3558 Frankenberg 6.

Einen Fernseher hatte **Starbyte** zu bieten. Er geht an Herbert Appoltshauser, 8401 Matting. Außerdem gab's noch zehnmal **Mini-Golf Plus** für den Amiga. Hier sind ihre Gewinner:
Andr Könnecke, 2053 Schwarzenbeck; Christian Leneis, 3492 Etsdorf; Jan Lenfer, 6054 Rottgau 6; Jörg Nielen, 4350 Recklinghausen; Thomas Probst, 8061 Hebertshausen; M. Reiss, 8500 Nürnberg; Sascha Romanowski, 3030 Walsrode; Oliver Steck, 8130 Starnberg; Stefan Wallenborn, 6600 Saarbrücken 3; Rainer Westerburg, 6710 Frankenthal 1; Tulug Yücel, 7772 Unteruhldingen.

Allerhand auf der Pfanne hatte auch **Tynesoft.** Je drei **Superman-Videos** holten sich:
Zoran Bogosavljevic, 7053 Rommelshausen; Michael Engels, 6304 Lollar; Alfred Schlosser, 4240 Emmerich; Oliver Schubert, 8501 Eckertal; Michael Stahl, 4600 Dortmund 12.
Und die „Supermänner" gingen an:
(C-64): Oliver Herrmann, 7624 Bad Rippoldsau; Marco Schön, 6451 Mainhausen 1. (Amiga): Andreas Grabow, 1000 Berlin 27; J. Leitz, 7000 Stuttgart 1. (Atari ST): Christoph Frank, 4800 Bielefeld 1.
Die 50 **Tynesoft-T-Shirts** werden den Gewinnern direkt zugesandt. Ihr versteht sicher, daß wir hier nicht alle Namen aufführen können.

Einen weiteren Knüller hatte **Ocean** zu bieten: Über seinen nagelneuen Farbfernseher wird sich bestimmt Rüdiger Busch aus 6969 Hardhheim freuen. Wir wünschen allzeit gute Sicht! Außerdem gab's aber auch noch Stöffchen, nämlich **WEC Le Mans.** Es gewannen:
(C-64): Tobias Angerer, 8390 Passau; Ralph Blädel, 8500 Nürnberg 60; Frank Cornelius, 3300 Braunschweig; Alexander Deisberg, 1000 Berlin 47; Paul Guillaumon, 8413 Regenstauf; Thorsten Gürth, 3578 Schwalmstadt 1; Ingo Hanl, 6200 Wiesbaden; Michael Lauter, 5000 Köln 80; Uwe K. Wegener, 4650 Gelsenkirchen; Markus Zell, 6900 Heidelberg 1. (Amstrad): Azra Dzajic, 1000 Berlin 20, Dennis Friedmann, 8130 Starnberg; Robert Hojnik, 7449 Neckartenzlingen; Kai Lengemann, 6400 Fulda; Carsten Neuls, 6543 Sohren; Frank Schader, 6843 Biblis 1; Michael Schöller, 4100 Duisburg; Uwe Sturm, 6000 Frankfurt/M.; Jörn Tessen, 4900 Herford; Hans Zenger, 6300 Giessen.
(Spectrum): Carsten Becker, 8000 München 90; Thomas Eck, 6000 Frankfurt; Stefan Hübner, 7800 Freiburg i.Br.; Mark Hünken, 2874 Lemwerder; Stephan Klein, 5160 Düren; Björn Möller, 5024 Pulheim; Johannes Schilling, 5650 Solingen; Sascha Schmitz, 4600 Dortmund; Olaf Schneider, 4300 Essen 13; Dieter Schwarz, 4250 Bottrop.

Zum Schluß noch ein Hinweis an die Gewinner des **Linel**-Wettbewerbs aus ASM 10/88. Fangen wir an mit Thomas Franziskowski: Lieber Thomas, Dein Schwert liegt noch auf dem Schmiedes Amboß. Sobald es fertig ist, schicken wir es Dir zu. Das Programm **Dragon Slayer** wird erst im April fertiggestellt sein. Die Gewinner haben die Wahl, entweder solang zu warten, oder sie können sich ein Ersatzprogramm zuschicken lassen. Meldet Euch mal!

ASM-Generalkarte

Der praktische Einkaufsführer

(1) Delta Soft, Schönwalderstraße 55, 1000 Berlin 20, Tel.: (0 30) 3362063.

(2) Shw-Computer, Schachtweg 5A, 3180 Wolfsburg, Tel.: (0 53 61) 1 43 77

(3) Bienengraeber, Ottenser Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17

(4) CSJ Computersoft, Auf dem Schacht 17, 3203 Sarstedt 4, Tel.: (0 50 66) 40 31.

(5) reline Software, Königstr. 55, 3000 Hannover 1. Tel.: (0511) 315834.

(6) Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.

(7) Mediencenter Iserlohn, Werningerstr. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.

(8) ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.

(9) Joysoft, Pempelforterstr. 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 21) 36 44 45.

(10) Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2. Tel.: (0 21 01) 60 70.

(11) Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (02 61) 66 50 96 - 98.

(12) Diamond Software, Regentenstr. 178, 4050 Mönchengladbach. Tel.: (0 21 61) 2 16 39.

(13) Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.

(14) EAS, Liegnitzer Weg 16, 4690 Herne, Tel. (0 23 23) 4 30 22.

(15) Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel. Tel.: (02305) 3770.

(16) Leisuresoft Deutschland GmbH, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen-Rünthe. Tel.: (0 23 89) 60 71.

(17) Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (0 29 21) 7 50 28.

(18) Ariolasoft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel: (0 52 44) 4 08 - 0.

(19) Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Postfach 31 15, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.

(20) Lindenschmidt, Schulstr. 14, 4972 Löhne, Tel.: (05732) 72849

(21) Soft- u. Hardware-Haus Bornemann, Kurt-Schumacher-Str. 60, 6100 Darmstadt 13, Tel.: (0 61 51) 59 51 13.

(22) Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051

(23) Bomico, Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt 90, Tel.: (069) 706050.

(24) Teledienst, Gebrüder-Lang-Str. 7, 6360 Friedberg.

(25) Atari Corp. Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel. (06142) 2090.

(26) MN-Hobby Soft, Hard & Software-Versand, Inh. Michael Naujoks, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 18 12 03.

(27) Diabolo-Versand, Melanchthonstr. 75/1, 7518 Bretten. Tel.: (0 72 52) 30 58.

(28) Computer Shop, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.

(29) Funtastic ComputerWare, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

(30) MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.

(31) Software-Magazin, Wilhelm-Busch-Str. 34, 8000 München 71.

(32) ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.

(33) T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (09 11) 28 82 86.

(34) Munich Soft, Dorfstr. 13, 8048 Haimhausen, Tel. (08133) 6593.

(35) micro-partner, Goethestr. 1, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 34 o. 18 35.

(36) G.T.I. GmbH, Zimmersmühlenweg 73, 6370 Oberursel, Tel.: (06171) 7 30 48.

(37) MLS Computersysteme und Versand, Sonnenblickallee 9, 3550 Marburg, Tel.: (0 64 21) 2 30 48.

(38) Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.

(39) Jumbo Soft, Horemannstr. 2, 8000 München 19, Tel.: (0 89) 1 23 40 65.

(40) TommySoftware, Selchower Str. 32, 1000 Berlin 44, Tel.: (0 30) 6 21 40 63.

(41) Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, (0 28 22) 5 21 51.

(42) Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11.

(43) CCD, Burgstr. 9, 6228 Eltville

(44) Andreas Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088

(45) Time Warp GmbH, Grasweg 7, 2857 Langen 3, Tel.: (04743) 7957.

(46) SVS Scholz, Marienburger Str. 20, 5628 Heiligenhaus, Tel.: (02056/3125.

(47) CoSi Computerspiele, -Simulationen, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (0 45 31) 8 31 64.

(48) Magic-Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, (09 11) 4 88 71

(49) Powersoft, Wittenauer Str. 7, 1000 Berlin 26, Tel. (0 30) 4 02 59 41

(50) Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: 0 24 35 - 20 86

(51) Softwareversand Gebauer, Sternwartstraße 69, 4000 Düsseldorf, Tel. (02 11) 30 92 33

(52) Cachet/Pegasus, Friedrich-Spee-Str. 11, 8700 Würzburg, Tel. (09 31) 88 48 22

(53) Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 5, Tel. (089) 2609380.

(54) Microware, Uferpromenade 15D, 1000 Berlin 22, Tel. (030) 3652823.

(55) Computer-studio, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel. (030) 7864340.

(56) Milebo, Postfach 101709, 4630 Bochum, Tel. (0243) 864184.



Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!



GAME OVER! Kontakte, die Sie nutzen sollten!

A

Advance Software Promotions Ltd, 17 Staple Tye, Harlow, Essex CM18 7LX, Tel.: (0 04 4279) 41 24 41.
Alligata, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW. Tel.: (0 04 4742) 75 57 96.
AMC-Verlag, Blücherstr. 17, 6200 Wiesbaden.
Amstrad GmbH, Robert Koch Straße 5, 6078 Neu-Isenburg, Tel.: (0 61 02) 30 02 - 0.
A+S-Software, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61.
Anco Software, 4 Westgate House, Spital Street, Dartford, Kent.
Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
Atlantis, Dunantstr. 53, 5030 Hürth, Tel.: (0 22 33) 410 81
Atlantis Software Ltd, 28 Station Road, London SE25 5AG.
Audiogenic, 12 Chiltern Enterprise Centre, Station Road, Theale, Berks. RG7 4AA, England.

B

Bialke-Berendsen-Gliszczynski, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg, Tel.: (0 41 02) 4 39 40.
Bienengraeber, Ottensener Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.:: (040) 5401217.
Bubble Bus, 87, High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX.

C

Cascade Games, Harrogate HG1 5BG, England.
CCD, Karin Meyfeldt, Schöne Aussicht 41, 6229 Walluf.
CCP Software-Entwicklung, Postfach 602, 3550 Marburg/Lahn.
Ce TEC Trading GmbH, Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1.
Code Masters, Beaumont Business Centre, Beaumont Close, Banbury, Oxon, England.
Comidos Software, Krefelder Str. 289, 4100 Duisburg-Rheinhausen.
Computer Bauer, Schwanseestr. 43, 8000 München 90, Tel.: 0 89 / 6 90 87 67.
Computer Hard & Software, Postfach 301033, 4000 Düsseldorf.
Computer-Service, Thomas Müller, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (07 81) 7 69 21.
Comsoft (ComSOFT), Fuggerstr. 4, 8901 Stadtbergen 2.
CRL, CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD.

D

Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf.
Data Beutner KG, Hauptstr. 10-14, 2217 Kellinghusen, Tel.: (0 48 22) 22 21.
DELA-Elektronik, Maastrichter Str. 23, 5000 Köln.
Deltacom, Hölderlinstr. 16, 4100 Duisburg 14, Tel. 02135/ 57633.
Detlev Schwartz, Marschallstr. 4, 8000 München 40.
Digital Integration, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Pemberley, Surrey GU15 3AL, England.
Digital Research, Hansastr. 15, 8000 München 21.
Discovery, Friedrich-Spee-Str. 11, 8700 Würzburg.
Domark, 22 Hartfield Road, London SW19 3TA.
Döbbelin & Böder, Wickenerstr. 50, 6093 Flörsheim.
Drebenstedt Computerservice, Eisenstr. 1, 4006 Erkrath 2, Tel.: (0 21 04) 31679.
DTM Computershop GmbH, Luisenstraße 47, 6200 Wiesbaden (CBM/STAR Systemhändler, Amiga & PC Software), Tel.: 06121/ 562091.
DTM Werbung & EDV GmbH, Poststraße 25, 6200 Wiesbaden-Bierstadt (CBM/STAR Systemhändler, Amiga & PC Software), Tel.: 06121/560084.
DTM, Bornhofenweg 5, 6200 Wiesbaden.
Düsi Software, Meisenweg 6, 7073 Lorch.
Durell Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB.
DW Software, 62 Lascalles Avenue, Whithernsea, North Humbersi-de, HU19 2EB. Tel.: (00 44 96 42) 2070.
Dynamics Marketing GmbH, Postfach 112005, 2000 Hamburg 11.

E

EBG, Rosenkavalierplatz 12, 8000 München, Tel.: (0 89) 91 90 47.
EDV-BV GmbH, Wernbergstr. 44, 8473 Pfreimd.
Electric Dreams, 31 Carlton Crescent, Southampton.
Electronic Arts, Langley Business Centre, 11–49 Station Rd, Langley, New Slough, Berks SL3 8YN, England
Electronic Arts, 1820 Gateway Drive, San Mateo, CA 94404, USA.
Elite Systems Ltd, Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, WS9 8PW, West Midlands.
Endurance Games, 28 Little Park Gardens, Enfield, Middlesex EN2 6 PG, England.
Bernhard Engl, Bunsenstr. 13, 8000 München 83.
English Software, 29 Willow Park, Fallowfield, Manchester M14 6XT.
Eurogold, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 52151.

F

Falken-Verlag GmbH, Schöne Aussicht 21, 6272 Niedernhausen/ Ts., Tel.: (06127) 70290.
Final Frontier Software, 18307 Burbank Blvd, Suite 108, Tarzana, CA 91356. USA.
Financial Systems Software, Brampton, Croome Road, Defford, Worcs. WR8 9AR, Tel.: (0044905) 611463.
Firebird Software, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Focus, Friesenstr. 14, 3000 Hannover 1.
Axel Fuchs, Gaisbergstr. 36, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 2 66 99.

G

Gargoyle Games, Sedgley Road East, Tipton, West Midlands DY4 7UJ.
Gepo-Soft, Gertrudenstr. 31, 4220 Dinslaken.
Gigge Electronics, Schneefernerring 4, 8500 Nürnberg 50.
Gilsoft, 2Park Crescent, Barry S. Glam. CF6 8HD.
Grand Slam Entertainments, 12-18 Paul Street, London EC2A 4JS, England.
Gremlin Graphics, Unit 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.
Joachim Guenster, Mühlenstr. 12, 5431 Boden.

H

H+B EDV, Olgastr. 1, 7992 Tetnang 1, Tel.: (075 42) 63 53.
Heart-Ware GmbH, Mühlbachstr. 7, 6393 Wehrheim 2.
Heimcomputer-Shop, Waldeck Vertriebs-GmbH, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst, Tel.: (0 42 21) 1 64 64.
Heimsoeth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5.
Hewson Consultants, 56b Milton Trading Estate, Milton Abingdon, Oxon OX14 4RX.
Ing. W. Hofacker, Tegernseerstr. 18, 8150 Holzkirchen, Tel.: (0 80 24) 73 31.
Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Auderath.

I

Ifi, Helmut Stechmann, Sonntagstr. 20, 2152 Horneburg, Tel.: (0 41 63) 2176.
Imagine Software Ltd, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Incentive Software, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW.
Infocom, 125 Cambridge Park Drive, Cambridge, MA 02140, USA.
Infogrames (Frankreich), 79 Rue Hypolyte-Kahn, 61900 Villeurbanne.
Infogrames (England), Mitre House, Abbey Road, Enfield, Middlesex EN1 2RQ.
International Software, Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Tel.: (02 21) 60 44 93
Integral Hydraulik Computer-Division, Am Hochofen 108, 4000 Düsseldorf 11.

K

Gerhard Knupe, Postfach 354, 4600 Dortmund, Tel.: (02 31) 5275 31.
Koldeweyh, Direct Marketing, Postfach 4164, 7302 Ostfildern 1, Tel.: (07 11) 44 20 03 - 05.
Konami GmbH, Berner Str. 77, 6000 Frankfurt 56
Kraml, Degengasse 27/16, A-1160 Wien.
Kuma Computers, 12 Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire.

L

Labochrome, Rue de Fragnee 173, 4000 Lüttich, Belgien.
Langenscheidt-Verlag, Neusser Str. 3, 8000 München 40.
Lattice Inc., 2500S Highland Ave 300, Lombard IL 60148
Level 9 Computing, P.O. Box 39, Weston-super-Mare, Avon BS 24 9UR.
Linel, Güetlistraße, CH-9050 Appenzell.
Logotron Ltd, Greyhound House, 16 Greyhound Road, London W6 8NX, Tel.: (00441) 3818745.
Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel.: (0 60 74) 2 92 37.

M

Macmillan Software, 4 Middle Essex Street, London WC2R 3LF, England.
MANX, P.O. Box 55, Shrewsbury, N.J. 07701, USA.
Martech Software Communications Ltd, Martech House, Bay Terrace, Pevensea Bay, East Sussex BN24 6EE.
Metacomco, 26 Portland Square, Bristol BS2 8RZ.
Microdeal Ltd, Box 86, St. Austell, Cornwall PL25 4YB.
MicroPro (Micropro), Berg-am-Laim-Str. 127, 8000 München 80.
Micro Prose, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Microsoft, Eschenstr. 8, 8028 Taufkirchen.
Microtyme, Postbox 368, Kettering, Ohio 45409, USA.
Mirrorsoft, Headway House, 66-73 Shoe Lane, London EC4P 4AB, England.
M & T-Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.
Müller Hard- und Software, Raunstr. 8, 7032 Darmsheim.
Mükra Datentechnik, Schöneberger Straße 5, 1000 Berlin 42, Tel.: (0 30) 7 52 91 50.

N

Nexus, DSB House, 30 The High Street, Beckenham, BR3 1AY, England.
Novagen Software Ltd, 142 Alcester Road, Birmingham B13 8HS, England.
No Man's Land/Innelec, 110 Bis Avenue du General Le Clerc, 93506 Pantin Cedex, Frankreich.
Nu Wave, siehe: CRL!

O

Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Odin Computers, The Podium, Steers House, Canning Place, Liverpool Merseyside L18 HN, England.
Odin-Software GmbH, Hüttenstr. 49, 5100 Aachen. Tel.: (02 41) 55 00 07.
Omikron, Erlachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2, Tel.: (070 82) 53 86.

P

Palace Software, The old Forge, 7 Caledonian Road, London N1 9DX
Panda-Soft, Uhlandstr. 195, 1000 Berlin 12.
Pandora, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks RG7 4QW.
Personality Computer Technik, Karlsstr. 63, 7710 Donaueschingen, Tel.: (07 71) 71 34.
Philgerma GmbH & Co. KG, Barer Str. 32, 8000 München 2
Pirhanha, Richard Bason, 4 Little Essex Street, London WC2R 3LF.
Players, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW.
The Power House, 204 Worple Road, London SW20 8PM, England.
Powersoft, Wittenauer Str. 7, 1000 Berlin 26, Tel.: (030) 4025941.
Power Software-Boutique, Eschersheimer Landstr. 84, 6000 Frankfurt 1, Tel.: (0 69) 59 40 99.
Psion, Psion House, Harecourt Street, London W1H 1DT.
PSS Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG.
Psygnosis, 26 Regent Road, Liverpool L5 9SS, England

Q

Quicksilva, siehe: Argus Press Software!

R

Rainbird, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11, Tel. 0211/596761-4.
Red Rat Software, Postbox 12, Prescot, Merseyside L35 5HG, England.
Renner Software, Postfach 920, 4440 Rheine, Tel.: (0 59 71) 8 15 92.
Revolution Software Inc., 715 Route 10 East, Randolph, New Jersey 07869, USA.
Robcom, siehe: Micro-Händler!
Robtek Ltd, Unit 4, Isleworth Business Complex, St. John's Road, Isleworth, Middlesex, England.
Romantic Robot (WG), Ben-Gurion-Ring 80, 6000 Frankfurt 56, Tel.: (069) 5075523.
RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer.

S

Saga, 2 Eve Road, Woking, Surrey GU21 4JT.
Holger Schmidt, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Tel.: (05 11) 5743 93.
Stefan Schmidt, Lindenseestr. 9, 6090 Rüsselsheim, Tel.: (06142) 31974.
Schogue-Soft, Wiflingshauserstr. 83, 7300 Esslingen a.N.
Sinclair Research, Milton Hall, Milton, Cambridge, England.
Softline, Schwarzwaldstr. 8A, 7602 Oberkirch. Tel.: (078 02) 37 07.
Softtraining, Fasangartenstr. 4, 8000 München 83.
Software-Connection, Schulstraße 18, D-8913 Schondorf/Ammersee, Tel.: (08192) 628.
Software Projects, Bearbrand Complex, Alerton Road, Woolton, Liverpool L25 7SF.
Software Technologies Deutschland, Bernt-Nottke-Weg 19, 8000 München 81.
S + S Soft, Kurzer Weg 1, 5206 Neunkirchen.
SSI Inc., 883 Stierlin Road, Building A-200, Mountain View, CA 94043, USA.
Star Division OHG, Zum Elfenbruch 1, 2120 Lüneburg.
Streetwise: siehe Domark!
Sublogic Corp., 713 Edgebrook Drive, Champaign, IL 61820, USA.
Superior Software, Regent House, Skinner Lane, Leeds LS7 1AX.
Swiss Computer Arts, Neudorferstr. 27, CH-9430 St. Magrethen, Tel.: (0041) 71714582.
Sybex-Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf.
System Media Marketing GmbH & Co. KG, Königsallee 104, Postfach 200527, 4000 Düsseldorf 1.

T

TBD, Units 18-20, Rosevale Road, Parkhouse Industrial Estate, Newcastle under Lyme, Tel.: (0 04 4782) 62 03 21.
The Edge, 31 Maiden Lane, Covent Garden, London WC2E 8HL.
The Games Software, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11.
Time-Soft, Sophienstr. 32, 7000 Stuttgart 1.
Time Warp GmbH, Grasweg 7, 2857 Langen 3.
Titan-Computer, Sandstr. 2, 3446 Meinhard, Tel.: (05651) 70165.
Thomas Müller Computer-Service, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (07 81) 7 69 21.
Tynesoft, Unit 3, Addison Industrial Estate, Blaydon, Tyne & Wear NE21 4TE, England.

U

Ubi Soft, 1 Voie Félix, Eboué, 94000, Creteil, Frankreich.
Ultimate Play The Game, Ashby-De-La-Zouch, Leicester LE6 5JV.
Ultrasoft, Vennhauser Allee 218, 4000 Düsseldorf 12.
U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6070.
USS, Marktstr. 196, 4904 Enger, Tel.: (05224) 5316.

V

Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, 119 Portobello Road, London W11 2DX.
Vobis, 4100 Aachen, Tel.: (02 41) 50 00 81.
Vortex Software Ltd, Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham E6 7AX, England.

W

Waldeck Software, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst.
Softwarehandel Weber, Hallerhüttenstr. 6, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (09 11) 49 91 03.
Weeske Computer Electronic, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang.
Peter West Records, Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (02 11) 50 21 31.

X

XRI, 10 Sunnybank Road, Sutton Coldfield, West Midlands, Tel.: (00 44 21) 3 82 60 48.

Z

Zorland Limited, 65-66 Wood Row, London SE 18 5DH.
Udo Zwer, Computerhard & Software, 6270 Idstein, Tel.: (06126) 54381.

Das ASM-Inserentenverzeichnis

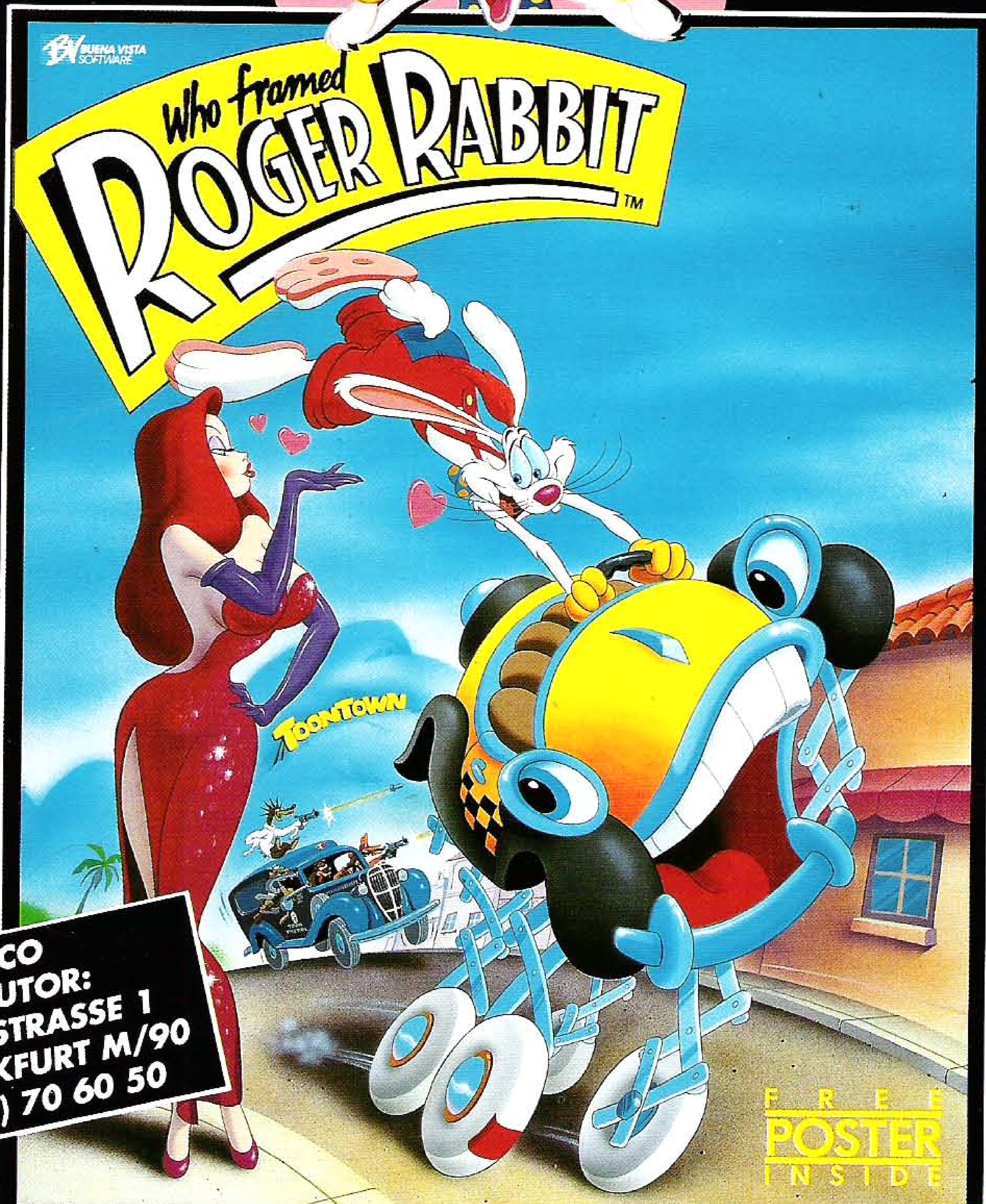
Die nächste ASM-Ausgabe erscheint am 24.02.1989
Anzeigenschluß für die Ausgabe 4/89 ist am 13.02.1989

DAS SPIELEREIGNIS' 88

IBM PC AMIGA (IN VORBEREITUNG) COMMODORE 64 ATARI (IN VORBEREITUNG)


cedic/nathan

COKTEL VISION





BOMICO
DISTRIBUTOR:
ELBINGER STRASSE 1
6000 FRANKFURT M/90
TEL : (069) 70 60 50

ACTION
DANGER

Von Ihnen und Roger RABBIT hängt das Schicksal von Toontown ab, in einem verbissenen Kampf gegen den abscheulichen Richter Doom...



Drei Spiele in einem auf dem Szenen des Filmes beruhend.



Zeichnungen und Gestaltung in hervorragender Qualität.



Einfach zu handhaben mit ausgesuchter Begleitmusik und Toneffekten.

PHOTOS ECRANS AMIGA

ART-KAS